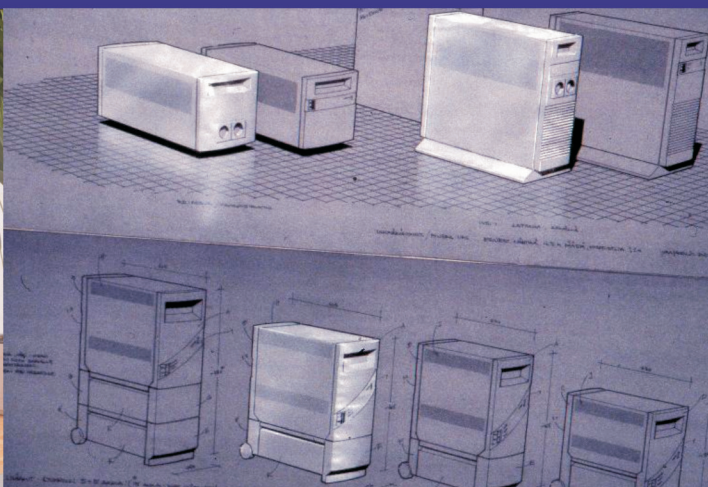




Jukka Vaajakallio

Teollinen muotoilija paholaisen asianajajana teollisuudessa

Lateraalisia ajatuksia designista



Jukka Vaajakallio:

Designeri Paholaisen Asianajajana Teollisuudessa.

Osa 1 Sisältö:

Taustaa, eli miksi kirjoitan	6
Minusta.....	6
”Toimittaja”.....	11
”Opettaja”	12
Suunnittelijaksi opettelu.....	12
Toinen Taideteollisen karsintakurssi.....	14
Opiskelu Taideteollisen oppilaitoksen TM -laitoksella.....	18
Hallimies-harjoittelijana Sisu-autotehtaalla.....	23
Designprosessi opetettiin Taideteollisessa näin.....	24
Harjoittelijana Ergonomia Designissa joskus 1974.....	27
TM-yrittäjänä opiskelun ohessa.....	28
Lopputyöni Aspo Oy Paramicille 1975.....	29
Ajatusmaailma 1960-luvulla.....	30
Tuntiopettajana Taideteollisessa ja korkeakoulussa 1980-2007.....	32
Harjoittelijana suunnittelutoimistossa 1971.....	34
Tapaus Televa joskus 1973-1974.....	36
Yrittäjänä jo kouluaikana.....	39
Salonkikelpoisuuden muotoilijana kulutuselektroniikkafirmassa....	40
Ennen puuduttavaa muistelua ensioppini elektroniikassa.....	43
Kulutuselektroniikkabusinessistä 1975	43
Televisioista ja niiden muotoilusta 1970 -luvulla	45
Aloitukset Finluxilla ja ensimmäiset tuotteet	48
Mistä tuntee tuotekehityshämmästyksen?.....	53
Eka telkkari Quellelle.....	55
Hieman kehitystyön suojaamisen tarpeista.....	62
Esimiestaidoista ja ”idioottipomoista”.....	63
Finlux OBC-mallisto.....	64

Designerin salaliitto Quellen kanssa ja	66
Toteutumattomia T-malleja 1976-1980.....	68
Finlux OBC Satellite –mallisto.....	69
Viimeinen niitti.....	70
Tuotemuotoilijan työtavoista 1975-1980.....	72
Designeri komponenttien ostajana.....	74
Designeri teollisuusvakoilijana.....	75
Historian havinaa.....	76
Tunnelmat Finluxissa ASA:n oston jälkeen.....	76
Siirtyminen Näyttöelektroniikan palvelukseen 1980	78
Syrjähyppy ASA:n kaiutinpuelelle.....	81
Elektroluminenssilla ylivoimainen kirkkaus-kontrasti-suhde.....	84
Lentovuorotaulut Helsinki-Vantaa-lentokentälle 1983.....	85
Esitesuunnittelua Amerikan malliin.....	88
Maailman ensimmäinen ”lap-top” ja FI MDU256.512.....	91
EL-näyttö 620.200.....	95
Näyttöelektroniikan alikoulutettu edustaja tohtorien kanssa.....	97
Tähän väliin tyytymisestä.....	98
Mistä tuntee lentäjän, hän kyllä kertoo sen.....	99
Irtoaminen Oy Lohja Ab:sta 1985.....	101
Tässä välissä designajattelusta 1970-luvulla.....	101
Tapaus Kotisinappi.....	103
Kotitarvegraafikkona.....	104
Marimekko-Arango -kilpailu New Yorkissa noin 1970.....	105
Vaajakallio Design Ky 1985-1995.....	106
Ongelmia K:n verotuksessa.....	110
Rakennetaan ”Oraanpyörä” Alivaltiosihteerin mukaan.....	111
Miksi yrittäjän ei kannata puhua rahasta vaan työstään	112
Laskuttamisesta.....	116
Keksimisen estoista.....	117
Artisti maksaa.....	118
Gradient logo ja 1.1 vuonna 1980.....	118
Gradient Avanti-kaiutin 1987.....	119
Valmet Paperikoneet Oy Järvenpää 1990.....	120

”Lama on tulossa, nähty jo Riihimäellä”	123
”Oljenkorsi-ryhmä maailmaa pelastamassa”	124
DesignStart ja KTM muotoiluasiamies 2001-2010.....	132
Gradient 1.3 vuonna 1992.....	133
Tapaus Powera 1993.....	134
Burn Out 1991.....	136
Siirtyminen CADiin 1992.....	137
Uusi 2D suunnittelu CADilla.....	138
3D CAD eli 3D-suunnittelu.....	140
Renderöinnistä toimistoni työkalu ja myyntiartikkeli.....	142
Virtuaalikuivat ja –animaatiot asiakkaan markkinointikeinona.....	144
Finndent potilastuoli 1995-1996.....	145
Metso murskain	149
Nokia Telecommunications 1994-1997 ja Synfonet.....	150
Wallboxit.....	151
Norpe Oy 1993-2004.....	153
Kylmäkalusteista.....	154
Norpe Salla-kylmätiski 1996.....	159
Kahdenlaisia tuotteita ruokakauppoihin.....	161
Kruunun asiantuntijatodistajana Royal High Courtissa.....	162
Halton pullonpalautusautomaatti 1996.....	168
Pullonpalautusautomaatteja Tomralle 1999-2001.....	169
Tapaus Munkkaan Jätekeskus Lohja.....	172
Uusi maailma	173
Valmet Paperikoneet Oy:lle ilmalaitteita vuodesta 1999	175
Avainsanojen merkitys suunnittelussa	177
Tapaus Solaronix vuona 2000.....	182
”Ollin leijun” kotelorakenteen design vuonna 2000.....	185
Valmet-Metson kehityspäällikkö Juha Leimu kommentoi.....	189
Valmet Gorizia ja Metso Paper Gorizia asiakkaana.....	190
Pehmopaperia tehdään jotenkin näin.....	191
Tulipalot ja pölyongelmat pehmopaperin teossa.....	192
Pehmopaperikoneiden vaimistajia.....	193
Valmet Jenkki -huuvasta Valmet Advantage AirCap.....	194

From Doctor to Reel vanhoihin koneisiin.....	199
Ruikutan suomalaisesta alihankintateollisuudesta.....	200
Metso Gorizia WetDust designprojekti v. 2005.....	202
Metso Advantage AirCap vanhoihin ja uusiin koneisiin v.2005...	204
Suomalaista elokuvan tekoa Italiaan.....	205
Aukirullaimen (Rewinder) pölynpoisto	206
Lisää elokuvia Italiaan.....	210
Kärkytyskulttuureista eri maiden firmoissa.....	211
Uudet keksinnöt ovat halvempia tuottaa.....	212
Alppilux Classic -valaisin vuonna 2000.....	212
Firmojen ansaintalogiikka on muuttumassa.....	214
Tuotteet oat hunaja-ansoja.....	214
Kertakäyttö- ja pitkäikäiset tuotteet	216
1. Tuotteet vanhenevat kulumisen takia.....	216
2. Tuotteet vanhenevat teknisesti.....	218
3. Tuotteita vanhennetaan keinoitekoisesti.....	218
Hintaeroosio.....	219
Tuotekehitys määrittää tuotteen ympäristöominaisuudet.....	221
Designin huonontaminen eli ”Ryssittäminen”.....	222
Vastalääke ruikuttamiselle.....	223
Besserwisser.....	225
Polisi.....	225
Designin ostajan ymmärtämättömyys.....	227
Riidassa designeri häviää aina.....	227
Artisti maksaa nt aiempaa enemmän?.....	228
3D-printtaamisesta.....	228
Tuotantokappaleita eri materiaaleista printtaamalla.....	231
Tekoälystä.....	232
Tekoälyesimerkki Koala AI.....	234
Uutuuden muotoilu ja re-design.....	237
Lateraalinen designajattelu ja.....	240
Kuvitteellinen esimerkki designajattelustani.....	244
Onnettomat laituriprojektini.....	248
Hyvää rahaa huonon perään.....	250

Paholaisen asianajajana teollisuudessa.....	251
Onko designajattelusta apua arjessa?.....	252
Insinööriajattelun ja designajattelun yhdistäminen.....	255
Käytin kaikkia laillisia keinoja selviytyä.....	257
Älä hätäile, ota selvää.....	258
Uskalla epäillä.....	258
Onko tässä mitään järkeä, mikä voisi tappaa idean.....	260
Katsele vielä kerran ympärille ja mieti enemmän.....	261
Älä tee kuin muut.....	261
Yritä saada palautetta.....	263
Jos käytät rahaa, älä käytä omaa.....	263
Lopuksi.....	265

Taustaa, eli miksi kirjoitan.

”Meidän työ on niin salaista, että emme itsekään tiedä mitä olemme tekemässä.” – vitsi Finluxin tuotekehityksessä. Mutta oikeassa olivat. Sen selville saamiseen, mitä olimme tekemässä, meni minulta joka kerta aikaa. Ei salattavuuksien takia, vaan siksi, että tekisi oikeita asioita, sillä monesti aikaa hukattiin väärin ongelmien ratkaisemiseen. Epäily on minusta yksi designerin tärkeä homma. Tuotekehitys on siis salaista puuhaa, yritysten sydänverta, ja se lie-nee yksi syy ettei siitä kerrota. Siksi uskalsin kirjoittaa tämän vasta luvan saatuani entisiltä esimiehiltäni, työkavereiltani ja asiakkailtani. He myös korjasivat joitain väärinkäsityksinäni. Tässä kerrotut asiat eivät enää ole salaisia, ja ne ovat tapahtuneet.

Muistan kun ELKAn (Suomen elinkeinoelämän keskusarkisto) toimitusjohtaja Jarmo Luoma-Aho kävi toimistossani Lohjalla joskus 2000 –luvulla kertomassa Suomen muotoiluarkiston perustamisesta ELKA:an. Kävimme hyvän keskustelun, jonka aikana huomasimme, että hänen ja minun näkemykset teollisesta muotoilusta poikkesivat. Minä elin syvällä designin suolakaivoksissa ja hän oli nähnyt, mitä tavalliset ihmiset näkivät ja tiesivät suomalaisesta muotoilusta, Finnish Designista tuohonkin aikaan. Arkkitehtuuria ja teollisesti valmistettuja taide-esineitä.

Se, että valtaosa silloisesta teollisesta muotoilusta vaikutti piilossa yksityisissä suunnittelutoimistoissa ja tehtaiden suunnitteluosastoilla ei ollut kulttuurisuutisten valtavirtaa, jota tiedostava maailma seurasi. Teollinen muotoilu, tuotteiden design ei päässyt talousuutisiin, vaikka se oli osa talouselämää. Tuotteiden, eli tässä ”hyödyllisten” esineiden suunnittelu designin keinoin hukkui ”tärkeimpien” taideteollisuusesineiden hypetyksen alle.

Muotoiluasiat nähtiin osana kulttuuria, mutta lehtien kulttuurisivuille tuotemuotoilut eivät juuri päässeet. Samoin designasiat nähtiin myös teollisuudessa ”akkojen asioina”, ja designerit ”taiteilijoina”.

Näin tuotemuotoilu ei vielä 80-luvulla ollut kova juttu, eikä se aiheuttanut uutisia, vaikka sen avulla nostettiin suomalaisen teknologia-teollisuuden kilpailukykyä vastaamaan kansainväliseen kilpailuun tilanteessa, jolloin idänkauppa oli loppunut ja teollisuuttamme suojanneet tullimuurit kaatuivat, kun Suomesta tuli EU:n jäsen. Tämä kirjoitus on jatkovastaus ELKA:n johtajalle ja silloiselle keskustelulle, mihin silloin en ollut kypsä.

Vaikka julkistetut designit, teollisen muotoilijan työn näkyvät tulokset ja varsinkin ELKA:n tapauksessa designin museotavarat, ovat itsestäänselvyysiksiä, vanhanaikaisia ja koetun tylsiä, niitä ei olisi olemassa ilman niiden suunnittelijoita, joista yhden ryhmän – joskin sen tuloksiltaan näkyvimmän muodostavat teolliset muotoilijat.

Olen koko urani ajan inhonnut sanaa ”muotoilu”, vaikka tuotteen muodon antaminen on tärkeä osa muotoilijan työtä. Joskus se oli tärkein syy muotoilijan mukaanottoon. Mutta urani iltapuolella oivalsin, kuinka joskus oikealla muodonannolla voi kertaheitolla ratkaista useita ongelmia. Tässä ”muotoilu” on muutakin kuin esteetiikkaa.

Muodon antaminen tuotteelle katsottiin urani alussa ulkonäkötekijäksi. Tuotteen piti olla ”hyvän näköinen”. Ei siis kotikuotoisen näköinen, vaan tehtaassa tehdyn oloinen ilman ”kotimaisen käsityön leimaa”.

Tämän kirjoitelman yksi tarkoitus on selittää miksi pidän designerin ajattelua, sitä ”designajattelua” ennen ylistettyä muodon antoa tärkeämpänä ja eniten aikaa vievänä tapahtumana designprosessissa. Väitän, että suurin osa tuotteiden puutteista johtuu virheistä designajattelussa tai jopa sen puutteesta. Väitän myös, että hyvin muotoillut tuotteet eivät pelkästään näytä paremmilta, vaan ovat usein kaikin puolin parempia tuotteita.

Designeri kehitysryhmässä voi olla kuka tahansa, ja usein urani aikana minua on harmittanut, kun insinööri on keksinyt paremman designratkaisun. Joskus olen myös itse keksinyt paremman insinööriratkaisun. Tuotekehitys on joukkuepeliä.

”Teollinen muotoilija” ja ”designeri” eivät ole sillä tavalla virallisia tai suojattuja, kuten lääkäri, insinööri, jne, vaan kuka tahansa itsensä designeriksi tai teolliseksi muotoilijaksi tunteva, voi kutsua itseään moiseksi. Näin designereita ja muotoilijoita arvioidaan heidän näyttöjensä perusteella. Aloittavalle muotoilijalle tästä seuraa omat hankaluutensa, kun CV on ohut.

Toinen syy kirjoitukseen on kertoa niistä ongelmista, jotka ovat vaikuttaneet negatiivisesti tuotekehitysprojektien toimintaan ja tuloksiin. Jos tämä kirjoitus auttaa poistamaan edes jotain niistä, se lienee paikkansa ansainnut. Sukupolvittain toistuvista virheistä oppiminen on tapahtunut tähän asti etupäässä kirjoitetun tiedon avulla. Näin jokainen sukupolvi ja ammattilainen toimii viisaasti siirtäessään tietoa, vaikka tietääkin sen olevan vanhanaikaista. Mutta muotoilutyöstä kirjoitettua tietoa on yllättävän vähän, ja vieläkin alalle opitaan paljolti ohjattujen harjoitustöiden avulla ja ymmärtääkseni monissa eritasoisissa oppilaitoksissa.

Jos designammatin opetuksessa minun aikana ison osan ajasta vei muodonannon opiskelu, nykypäivinä ison osan opinnoista vie tietotekniikan vaatimien taitojen opiskelu. Näiden perustaitojen hallinta on tärkeää, mutta niiden päälle tarvitaan se designajattelun opettelu. Ottaakseni sotaisen esimerkin: hävittäjälentäjäksi voi opiskella vasta kun hallitsee monella tavalla konstikkaan sotilaslentämisen niin hyvin ”selkäytimellä” ettei sen suorittamiseen tarvitse enää aivoja. jolloin voi keskittyä tehtävän suorittamiseen ja yleensä vielä ääriolosuhteissa.

Ihmettelen, miten on mahdollista, että ihmisen eläköityessä, hänen osaamisensa muuttuu kelvottomaksi. Kokemusten karttuessa ammatin osaaminen saattaa olla jopa huipussaan työuran loppuessa. Silti monet meistä eläkeläisistä ovat kokeneet, että meihin suhtaudutaan kuin ongelmajätteeseen. ”Old designers are toxic waste”. Toisaalta vanhetessa ihminen hidastuu ja myös aivot ”pehmenyvät”. Voi olla, että me eläkeläiset kuitenkin ruikutamme turhaan. Kaikenlainen uuden suunnitteleminen vaatii entisen kyseenalaistamista. Tässä puhutaan ”isän murhasta”. Me ja meidän vanhat designit

ovat noita ”isiä”, joita nuoremmat ”murhaava” kehittäessään uutta. He tekevät samaa, mitä me ennen heitä.

Kolmas syy on, että kaikki design tehdään juuri omaan aikaansa sopivaksi. Se mistä ruikutan jatkossa saattaa johtua myös ilmiöiden ja niitä edustavien tavaroiden arkistumisesta. Kun toimintojen ja tavaroiden määrä kasvaa, ne eivät voi enää vallata detaljirikaudellaan tilaa.

Kerron myös virheistä ja niiden syistä, koska virheet eivät vanhene, kuten muut opit, ja virheitä voi väistellä, kun tunnistaa ne. Uusien ihmisten ei tarvitse tehdä edeltäjiensä virheitä. Tällä kirjoituksella tahtoisin vaikuttaa myös tulevien designereiden koulutukseen.

Urani alussa kohtasin uusia asioita työelämästä, yritysmaailman toiminnasta ja taloudenpidosta, joista en aiemmin tiennyt tarpeeksi, ja joista ei koulussamme kerrottu mitään, Silloisen Taide-teollisen koulutuksen yksi virhe oli sokea usko laadun ja taiteellisen vaikutelman voimaan. Meille opetettiin, että ihmiset ovat valmiita maksamaan laadusta ja hyvästä designista enemmän ja siksi niihin tulevaisuudessakin täytyy panostaa. Karvas kokemus on opettanut, että asia on raadollisempi. Korkea laatu ja hyvä design ovat vasta edellytyksiä kaupalle. Siksi kumpaankin on pakko panostaa, vaikka se ei vielä takaa korkeampaa hintaa. Korkeampi hinta täytyy usein perustella mitattavilla ominaisuuksilla. Tämä ei tarkoita ”brändiasioiden” väheksymistä. Applen puhelimet ovat ”androideja” kalliimpia tätäkin kirjoitettaessa.

Ehkä vaasien ja taidekulhojen maailmassa hyvä design ja designerin nimi tuovat paremman katteen, mutta kulutustavaroissa ja myöhemmin kaikessa teollisesti valmistettujen tuotteiden markkinoinnissa, muotoilun osuvuus ja laatu ovat edellytys markkinoilla pysymiseen, ja kate tehdään todellisilla myyntiargumenteilla, numeroilla ja enennen kaikkea valmistusmäärillä.

Vaikka silloin 1970-luvulla meitä teollisen muotoilun opiskelijoita pilkattiin, että ”teknokraatit tulevat”, meiltä puuttui tuotantotekniikan tiedot, eikä tuleville suunnittelijoille kerrottu taloudes-

ta yhtään mitään. Toki ne asiat oppii teollisuuden sisällä kantapään kautta, mutta se maksaa teollisuudelle kahdella tavalla. Kun tietoja ja kokemusta puuttuu suunnittelijalta, hänen tehokkuus tuottaa toimivia, uusia ajatuksia, on hidasta, ja uusi tapa tuottaa tavaroita vaatii keksintöjä myös tuotantotavoissa, eli joskus jopa uudenlaisten tuotantovälineiden keksimistä.

Jos silloin, noin 50 vuotta aiemmin, olisin tiennyt mitä nyt tiedän, olisivat suunnittelemini tuotteiden toiminnot ja tuotantohinnat olleet aivan toiset. Olisiko siinä tapauksessa se teollisuus, joka käytti palveluksiani saattanut säästää satoja miljoonia? Tunnustan toki, että osa keinoista edullisempaan valmistukseen on tullut uusien valmistustekniikkojen kehityksen avulla, joihin minä en ole vaikuttanut. Kun hävittäjälentäjät pitävät koulutustaan maan kalleimpana, he ovat siis väärässä? Kallis lentokone ja kerosiini eivät ole mitään, kun teollisen muotoilijan koulutus vaatii koko teollisuuden harjoitteluvälineekseen? Minun katsantoni mukaan siis teollisen muotoilijan kouluttaminen saattaa maksaa miljoonia enemmän, kuin hävittäjälentäjän kouluttaminen. Siitä huolimatta designin merkitystä väheksytään vieläkin.

Pelkään, että kerron asioita, jotka kiinnostavat vain harvoja ja pelkään myös, että tämä kirjoitus nähdään omakehuna, koska kerron siinä itsestäni ja miten itse koin minulle tapahtuneet asiat. Subjektiiiviset, eli koetut omat kokemukset ovat aina värittyneitä, ja usein ne muistetaan väärin ja aina yksipuolisesti. Siis, kun jatkossa väitän jotain tyhmäksi tai vääräksi, kyseessä on vain oma tulkintani tilanteesta. Tällöin fiksu kirjoittaja yleensä perustelee mielipiteensä. Lukija, vahdi minua. Mielipiteeni ovat minun, eivät tässä kerrottujen firmojen. Firmat muodostuvat niihin sijoitetun pääoman ja julkikuvan, imagon lisäksi niissä vaikuttavista ihmisistä. Kokemus on opettanut, että firmoissa mielipiteitä on monia ja enimmäkseen ne poikkeavat omistani.

En pidä itseäni ”sankarimuotoilijana”, en ole kerännyt kuuluisuutta, en tehnyt kulttuuritekoja, enkä ole juurikaan saanut palkintoja. Mutta olen ollut salaa tyytyväinen, kun monen vuoden

ajan ne projektit, joihin olen saanut osallistua, ovat työllistäneet valmistuksessa ja markkinoinnissa satoja ihmisiä, joista monet olen saanut jopa tuntea.

Pyydän myös anteeksi, että kirjoitan ”dramaattisesti”, elän ja olen kehottanut oppilaitani myös elämään tunteella. Siit on apua designerille, koska herkkyys auttaa heikkojen signaalien haistelussa, ja ne ovat tärkeitä tässä työssä. Koska tässä tekstissä esiinnyn ”omassa asiassani”, teksti on yksipuolinen ja kertoo asioista etupäässä minun kantani. Tämä seikka on hyvä pitää mielessä, ja varmaan on muitakin syitä, ettei tätä vertaisvertailematonta tekstiä kannata ottaa kovin vakavasti. Anteeksi myös hifistelyt. Tekstissä paljon turhaa, joka kannattaa jättää lukematta. Turhuudet on tarkoitettu hifisteille.

Nyt kun tylsyydet on kerrottu, pääsen itse aiheeseen: Kuinka hauskaa ja antoisaa designtoiminta onkaan. Edustin niitä harvoja ammatteja, joissa perjantaina ei vielä tahtonut lähteä kotiin odottamaan maanantaiaamua, eli kun töissä oli haus Kempaa kuin kotona. Se on kova väite suunnittelijalta, joka mielestään osasi tehdä kotinsa, parhaaksi mahdolliseksi – ainakin itselleen.

Lohjalla ja Leppälahdessa 2023
Jukka Vaajakallio

Minusta:

”Ihmisestä, joka ei ymmärrä mistään mitään, tehdään toimittaja.”

”Ihmisestä, joka ei tiedä mistään mitään, tehdään opettaja.”

”Ihmisestä, joka ei osaa tehdä mitään, tehdään suunnittelija.”

Tämän vanhan vitsin kertoja ei arvannut kuinka oikeassa olikaan. Olen ansainnut kaikilla näillä töillä. Kaikille näille ammateille on ominaista, että niissä töissä on hyvä olla nöyrä ja ottaa asioista selvää, ennen kuin pystyy näihin töihin. Ja vaikka kuinka yrittäisi, lopulta aina töppää jossakin. Nuorempana töppää useammin, kuin vanhempana, mutta silloinkin töppää.

”Toimittaja”

Äitini oli suuren sanomalehden Keski-Suomen aluetoimittaja. Toimin hänen sijaisenaan parina kesänä. Oli pelottavaa, kun ”neljäs valtiomahti oli 17-18 vuotiaan koulupojan taskussa”. Tähtihetkiä oli kun pääsin kysymään puolustusvoimien komentajalta, onko Suomessa tapahtunut ilmatilan loukkauksia. ”Ei ole tapahtunut”, vastasi kenraali. Ennen lomaansa äitini ja paikalliset lehtimiehet olivat nähneet punatähtisen neuvostohävittäjän upseerien vahingon seurauksena Tikkakosken lennoston platalla. Jos kone oli vaikka myyntimatkalla, kenraali oli oikeassa? Tuohon aikaan kun lennettiin Migeillä ja Drakeilla.

Toinen muisto on tapauksesta, jossa toimittaja oli joutua sovittelijan rooliin paikallisen paperitehtaan lakossa. Kumpikin osapuoli tahtoi tietää mitä vastapuoli oli toimittajalle kertonut, mitkä ehdot vastapuolelle riittäisivät, jo ennen jutun ilmestymistä. Muu työ oli puuduttavaa ja iltaisia poliisikierroksia puhelimella: ”Kuuluuko Äänekoskelle kummempia?”

”Opettaja”

Aloittaessani opiskeluni Taideteollisessa, meillä oli pula opettajista alan uutuudesta johtuen. Tästä syystä muutamat koulun jälkeen työllistyneet entiset opiskelijat pitivät tärkeänä kertoa työstään uusille oppilaille. Meitä alalla pärjänneitä vierailevia opettajia myös oppilaat arvostivat ja tuntiopettajien työnantajat mielellään tarjosivat designereitään tuntiopettajiksi, koska näin he pääsivät valitsemaan työnantajilleen parhaat harjoittelijat. Tai näin minä asian työnantajalleni möin aloittaessani siellä tuntiopettajana. Olin tuntiopena CV:ni mukaan Taideteollisessa 27 vuotta.

”Suunnittelijaksi opiskelu”

Se oli Yrjö Kukkapuron syytä. Näin televisiosta 15vuotiaana kuinka Kukkapuro kertoi tuolisuunnittelusta pienoismallien avulla. Kokeneena lennokkipoikana nysvääminen oli minulle tuttua ja tein malleja suunnittelemistani tuoleista. Siis huonekalujen suunnittelijaksi tahdoin. Ja ainoa esinesuunnittelua opettava koulu oli Taideteollisen oppilaitoksen sisustustaiteen laitos. Sinne riitti kun oli ylioppilas, tai vastaavat tiedot. En silloin tiennyt, että jotkut kotimaiset kulutustavaratehtaat jo käyttivät muotoiluosaamista. Teknikkograafikko isäni tapasi Valmetin Kivääritehtaalla Jukka Pellisen, joka mainostöidensä lisäksi neuvoi tehdasta urheiluaseiden muotoiluasioissa. Mainittu Jukka Pellinen oli myöhemmin yksi kutsuttu kilpailija, kun haimme Finluxille uutta logoa.

Koska Taideteolliseen pääsyssä tärkeintä ei ollut ylioppiluus vaan karsinnat, laiminlöin kouluhommat ja keskityin piirtämiseen. Sain huonoja todistuksia ja kirjoitin keväällä 3 aprobaatturia – huonointa hyväksyttyä arvosanaa ja ainekirjoituksesta improbaatturin – hylätyn. Sen korotin sitten syksyllä, ja niin minusta tuli neljän A:an ylioppilas. Kirjoitin kuitenkin silloisen tyttöystäväni, nykyisen vaimoni kotiaineet Jyväskylän kauppaoppilaitokselle yhdeksäisen tasolla ja kun reklamoin Lyseon suomenopelleni ”Paapalle” hänen antamistaan seiskoista ja kahdeksikoista, sain vastauksen, että ”se on huonompi koulu”.

Pyrin Taideteolliseen heti reputuskeväänä harjoitusmielessä. Kymmentä aloituspaikkaa haki yli 200 halukasta, eikä ensikeräisillä ollut mitään mahdollisuuksia. Joku oli yrittämässä viidettä kertaa. Parhaat mahdollisuudet olivat paikkakuntalaisilla, jotka saattoivat hakea kilpailutöihin työkalut kotoaan. Muistan kuinka Kaj Frank haukkui kilpailutyöni luokan edessä. Tehtävä oli: ”Käsi kantaa, käsi tekee ja kättä koristetaan. Tehkää jotain kädessä pidettävää. Aikaa koko päivä.” Olin aivan kipsissä. Siis väistämään, eli miten muutan sääntöjä edukseni. Menin askartelukauppaan ja ostin muutama lasihelmen ja vähän rautalankaa. Enempään ei juuri ollut rahaa.

Tein niistä sormuksen ja liitin mukaan selityksen: ”Tämä ei ole niinkään koriste, vaan uusi minikokoinen radio.” Harhautukseni ei purrut, vaan se esiteltiin porukan edessä idioottimaisena kyhäelmänä. – Myöhemmin televisiotekniikassa luin ulkomaisesta alan lehdestä kuinka siellä esiteltiin maailman ensimmäistä sormusradiota, joka pienessä valokuvassa ei paljon poikennut omasta kyhäelmästäni. Minut hylättiin ja ajattelin, että osin väärin perustein. Sota koulun valintalautakuntaa vastaan alkakoon, ja tällä kertaa minä valitsen aseet.

Seuraavaa kevättä odottaessani ei vielä tarvinnut mennä armeijaan, vaan hain harjoittelijaksi paikalliseen arkkitehtitoimistoon. Kerroin asiani ja pyysin päästä piirtäjän oppiin. Ei meillä ole varaa palkata harjoittelijoita, kerrottiin. Vastasin etten tarvinnut palkkaa, vaan oppia ja voisin toimia kahvin keittäjänä, juoksupoikana jne. Ok, jos niin on. Toimistolla meni kovaa, se oli kaupungin suurin ja aloittamassa Jyväskylään Laajavuoren hotellin projektia. Hotellista oli tulossa ainutkertainen, mutterin muotoiset rakenteet ulkoseinistä sisäkattoihin ja kalusteisiin oli sen tema. Arkkitehdeille se tarkoitti mahdollisimman oikeita perspektiivikuvia ja määrissä. Niiden kuvien avulla tehtäisiin päätökset eri vaihtoehtojen välillä. Kannatti siis opettaa harjoittelija niiden tekemiseen ja näin säästää kalliiden suunnittelijoiden työaika. Sain mitä olin halunnut. Opin piirtämään oikein, tehokkaasti ja myös suunnitteluun soveltuvalla tavalla.

Toinen Taideteollisen oppilaitoksen karsintakurssi:

Ensi kerrasta oppineena ajattelin, että valintakurssilla pyritään löytämään kyvyt hakijajoukosta ja laittamaan ne paremmuusjärjestykseen joidenkin kriteerien mukaan. Näitä kriteereitä saattoivat olla kyvyt tuottaa vastauksia, tavoilla, joilla hakija osoittaa nokkeluuttaan ja taitavuuttaan vastaamalla ja piirtämällä tekemillään esityksillä. Soveltuvuutta testattiin toisella kerralla myös soveltuvuustestein, jotka yleisemmin tunnettiin ”älykkyystesteinä”, nykyään ”kyvykkyystesteinä”. Ymmärrykseni mukaan älykkyuden mittaami-

nen on vaikeaa, koska älykkyyttä on monta lajia, eikä kaikkia älykkyyden lajeja tarvita eri toimissa. Matemaattisesti älykäs saattaa olla huono kielissä, tai päinvastoin, kuten minä. Siksi on vaarallista tuijottaa vain älykkyydosamäärään.

Kokemukseni on osoittanut, etteivät älykkyyys ja onnellisuus useinkaan korreloi, eli esiinny samassa. Ei rikkauskaan takaa onnea, vaikka kaskun mukaan on parempi olla onneton Mersussa, kuin Ladassa. Kokemukseni mukaan me ihmiset olemme itsemme pahimpia vastustajia. Ainakin minä olen sellainen, ja vahdin tätä heikkouttani. Me luulemme, että on väärin käyttää joitain, vaikka laillisiakin, muille tuntemattomia tapoja onnemme eteen, ja että on epärehellistä ja väärin hankkia itselleen etua keinoilla, joita muilla ei ole tai joita he eivät ole löytäneet.

Designerin ammatissa on pakko käyttää kaikkia tuntemiaan omia ja asiakkaan keinoja kilpailijoiden voittamiseksi, koska niin siinä pelissä toimitaan. Karsintakurssi myös mittaa kykyä keksiä luovia ratkaisuja. Näin puolustelin tekojani, kun muutin hieman pelin sääntöjä edukseni.

Käytin hyväkseni uusia piirtämisoppejani, löytämäni parempaa paperilaatua ja testaamiskokemuksiani, saadakseni hyväksyntää valintalautakunnalta, jonka koin edellisellä kerralla hylänneen minut mielestäni väärin perustein. Toimintani ei tarkoita, että olisin ”luntannut” tai käyttänyt joitain laittomia konsteja. Olin löytänyt kaikille tarkoitettuja, yleisiä välineitä, joita muut eivät ehkä olleet löytäneet ja olin käyttänyt hyväksi saamiani kokemuksia.

Kun jatkossa puhun designajattelusta ja sen keinoista, niihin eivät kuulu lakien rikkominen tai etiikan puute. Lait on tehty suojaamaan kaikkia/kaikkea ja epärehellinen toiminta tulee lopulta aina ilmi. Huijaaminen pilaa tulevaisuuden ja estää peiliin katsomisen. Omaatuntoaan vastaan toimiminen on pahimpia virheitä, mitä tiedän, ja se saattaa lopulta viedä jopa itsetuhoon.

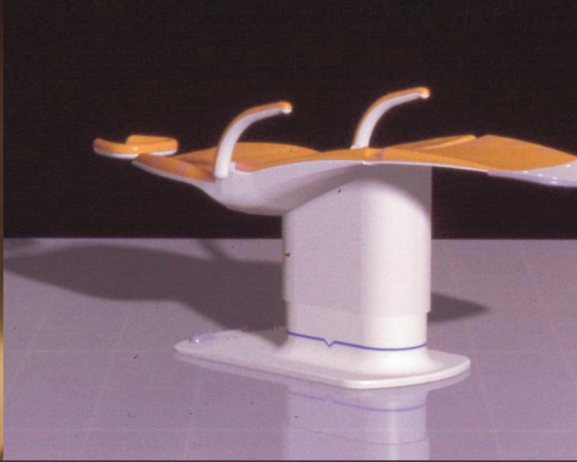
Mutta teinkö väärin kilpailijoitani ja valintalautakuntaa ajatellen? Koska korkea moraali ja eettinen käyttäytyminen ovat designerille tärkeää myös kehitettävää tuotetta ajatellen, tämä kannattaa

perata. Designeri voi huijata asiakastaan ja kehitettävää tuotetta helposti. Hän voi laiskuuttaan jättää tutkimatta asioita tai suunnitella huitaisten jotain. Molemmat tapahtuvat myös luonnostaan helposti ja myös usein vahingossa, koska sellaista, mitä ei näe, ei ole olemassa, joten sitä asiakaskaan ei näe, vaikka designerin rooteliin kuuluu näiden asioiden esiin kaiveleminen. Usein huono design johtuu tästä.

Käytän esimerkkinä vääryyden määrittämisessä todellista tapahtumaa, jossa tavoitin itseni tekemästä väärin. Valmet Pension projektissa kehitysinsinööri Paavo oli tarjoamassa minulle uutta projektia. Ilmoitin tuntiveloitukseni korotuksesta, koska oli vuodenvaihe, jolloin ”kaikkien palkat nousivat”. Paavo ilmoitti, että ei voi hyväksyä moista, pomot eivät suostu. ”Anna kun harkitsen, soitan kohta uudestaan,” sanoin Paavolle. Meillä molemmilla oli siis perusteet hakea sekä estää taksani korotus. Kumpi oli väärässä? ”Olisiko oikein, jos kaikki tekisivät näin?” Sen kysyin itseltäni, ja taas kysymys sisälsi vastauksen. Jos kaikki konsultit toimisivat samoin, asiakas kokisi tulleeensa kiristetyksi, joten toimintani oli väärin. ”Anteeksi, Paavo, olet oikeassa. Minun pitää aloittaa neuvottelut taksoistani sen isokenkäisen kanssa, jonka natsat riittävät rahasioissa. Sopiiko että jatketaan toistaiseksi vanhalta pohjalta?

Karsintakurssitapauksessa olisiko ollut oikein, jos kaikki olisivat toimineet, kuin minä? Jos kaikki olisivat harjoitelleet laillani, löytäneet saman paperilaadun ja käyttäneet harkintaansa kuinka vastata valintakurssitehtäviin, koulu luultavasti olisi saanut hieman paremmat tai miltei samat ihmiset opiskelijoikseen.

Piirtäessäni kotona olin törmännyt saksalaiseen Skitzenblockiin, joka oli tavallisen piirustuspaperin näköinen, sillä erotuksella, että sitä saattoi käyttää kuultopaperina puhtaaksi piirrettäessä. Karssiksella, kun muut esittelivät nuhruisia ja kummattuja piirroksia, minulta syntyi ”painokelpoista” laatua.. Temppuni teki vaikutelman ilmiömäisestä piirtäjästä. Tarvitsin tätä etua, koska vieressäni istui Heikki Paakkanen, joka oli jo tuolloin ilmiömäinen piirtäjä, joka ei edes tarvinnut pyyhekumia. Hänet tunnemme Iltasanomien pila-



Mitä yhteistä on Kotisinapilla ja näillä kuvilla?
Niiden näyttämien tuotteiden syntymiseen on vaikuttanut sama designajattelu, jota avataan tässä kirjassa.

1970 -luvulla designia tarvittiin nostamaan etupäässä tuotteiden salonkikelpoisuutta. 2000 -luvulla opittiin muotoilemaan käytettävyyttä ja markkinoitavuutta.

Olen suunnitellut viisikymmenvuotisen urani aikana minulle tuiki tuntemattomia vekottimia, joiden kaikkien suunnitteluun on liittynyt hyvin samantapaisten ongelmien ratkaiseminen.

Suunnittelussa käytetään ja tarvitaan ainakin kahdenlaista ajattelua, deduktiivista, päättelevää insinööriajattelua ja lateraalista, haparoivaa designajattelua. Tämä kirja on käsitykseni jälkimmäisestä.

Jukka Vaajakallio

