

Idea taiteessa ja tuotekehityksessä

Jyrki Reunanen

Idea taiteessa ja tuotekehityksessä

Jyrki Reunanen

Aalto-yliopiston julkaisusarja
CROSSOVER 2/2011

© Jyrki Reunanen
jyrki.reunanen@pp.htv.fi

ISBN 978-952-60-4117-9 (pdf)
ISBN 978-952-60-4116-2 (printed)
ISSN-L 1799-4950
ISSN 1799-4969 (pdf)
ISSN 1799-4950 (printed)

Aalto Print
Helsinki 2011

Julkaisu on saatavilla sähköisessä muodossa osoitteessa
<http://lib.tkk.fi/crossover/2011/isbn9789526041179.pdf>

Julkaisutilaukset:
tuta-library@tkk.fi - P. 09-470 22846

Jyrki Reunanen



Idea
taiteessa ja
tuotekehityksessä

Jatkolukemista – VTT Jyrki Reunanen aikaisempi kirja:

Ideointiopas – Käsitteellisestä ajattelusta käytännöllisiin ideoihin.

(338 sivua) Mediapinta, 2. painos, Tampere 2008.

Tilaukset: <http://www.mediapinta.fi/isbn/978-952-464-627-7>

Sisällysluettelo:

Esipuhe	6
MITÄ IDEA TARKOITTAÄ	10
Idea-sana eri kielissä	12
Tavallinen mielikuva	14
Ajatuksellinen idea.....	16
Idea esiajatuksena	19
Idea uutuutena	22
Idea minän luomuksena	26
Idea oivalluksena	29
Objektiivinen idea	32
Idea ihanteena.....	35
Idea toimintaperiaatteena.....	37
Idea keksintönä.....	39
Filosofinen idea.....	42
Ideakritiikki	47
Idean hyödyllisyys.....	52
IDEA TAITEESSA.....	55
Taiteen käsite	56
Tekijä, teos, katsoja.....	59
Uutuus ja luovuus	62
Subjektiiivisyys-objektiivisyys	66
Idea aistimellisena	71
Fiktiivinen idea.....	75
Kauneuden idea.....	79
Tunneidea	83
Tietoidea	89
Sanoma, tendenssi	92

IDEA TUOTEKEHITYKSESSÄ	98
Tuoteidea ja sen kehittäminen	99
Idea muotoilussa.....	104
Alkuidea, konsepti ja kehittäminen	109
Piirtäminen ja ajattelu	115
Funktion idea	120
Ongelmanratkaisu ja välähdys	124
Käyttöideat	128
Valmistusideat	132
Mitä muut eivät ole keksineet.....	137
Lähdeluettelo.....	142

Esipuhe

Nykyään puhutaan luovasta taloudesta ja innovaatioyliopistosta. Vaaditaan luovuutta ja uudistuksia miettimättä, mitä luovuus ja uutuus perimmältään tarkoittavat. Ideakäsite liittyy keskeisesti keksimisen mekanismeihin. Luovuuden ja innovaatioiden keskeinen perusyksikkö on idea. Epämääräinen toive lisätä luovuutta saa sisältöä, kun tutustutaan ajattelevan luovuuden perusyksikköön – ideaan. Siksi on mielekästä kysyä, mitä idea tarkoittaa.

Idea toimii luovuuden kohteena, jossa ideoita käytetään keksimisen välineenä ja tuotteena. Aistimellinen luovuus käyttää mielikuvitusta. Ajatuksellinen luovuus tuottaa ideoita. Näin ideointi liittyy älylliseen luovuuteen. Ideaan sisältyy ajatuksellinen suhde, joka voidaan esittää myös kuvallisesti. Kun puhutaan ideoista luovuuden kohteena, se viittaa myös objektiivisiin ideoihin. Ne eivät ole vain minän päässä, vaan keksinnön esineellistyminä: teoksina ja tuotteina.

Luovuus on perinteisesti ollut psykologian kohde. Innovaatioita ja uutuustuotteiden leviämistä on tutkittu liiketaloustieteessä. Idea taas on perinteisesti filosofian käsite. Idea liittyy ennen muuta sisäiseen ajatteluun. Tässä se eroaa automaattisesta tietojenkäsittelystä, jossa operoidaan ideoita esittävillä merkeillä; kone ei tavoita ajatuksellisia ideoita. Monipuoliseman kuvan ideakäsitteestä antaa ajattelun filosofia.

Idea taiteessa ja tuotekehityksessä viittaa Aalto-yliopiston eri alojen välisten yhtymäkohtien etsimiseen. Herää kysymys, miten idea taiteissa eroaa insinöörien ideasta. Voisiko taiteellinen luovuus innoittaa insinöörejä; voisiko realistinen tuotekehitys suunnata taiteellista ideointia. Muotoilu osuu jo perinteisesti taiteellisen ja tuotannollisen välimaastoon. Keksintöjen historia on alaspesifiä, mutta keksimisen metodologia voi olla laitosrajat ylittävää.

Ideakirjan tarkoitus on ylittää näitä rajoja taiteellisesta luomisesta insinöörien keksintöihin. Ideakirjan tarkoitus on avartaa ajattelua, etteivät taiteelijat liikaa vajoa vain omaan käsittämättömään nykytaiteeseensa ja insinöörit vajoa liikaa omiin sisäpiiriin tietokonelaskelmiinsa. Ideakäsite itsessään on enemmän filosofinen ja psykologinen, mutta se toimii niin taiteissa kuin tuotekehityksessä. Ideointi otetaan usein liian intuitiivisesti ja itsestään selvänä menemättä sen metodologiaan.

Voidaan erottaa aistimellinen ja ajatuksellinen luovuus. Aistimellinen luovuus on leikkiä värien ja pintojen kanssa. Ajatuksellinen luovuus etsii jotain yleispätevää toimintaperiaatetta. Aistimellinen luovuus liittyy mielikuvitukseen; ajatuksellinen luovuus liittyy ajaturakennelmiin. Kummallakin voi ajaa ohi nykyhetken. Voimme kuvitella aistimellisiä tapahtumia yli todellisuuden. Asioiden edelle ajattelu spekuloi uudenlaisilla yleistyksillä. Idean avulla luodaan uusia periaatteita.

Ideakirjan aiheena on ideakäsitteen monimerkityksellisyys, mutta tarkoituksena on innoittaa lukijat luovaan ideointiin. Tässä ei etsitä yhtä oikeaa ideakäsitettä, vaan luovuutta virittäviä ideoita. Ideoiva ihminen osaa jäsentää nämä ideakäsitteen monet merkitykset omiksi idealajeikseen. Ideoinnissa ei saa olla liian maantasainen. Ideointia edistää, kun Aalto-opiskelijat tajuavat idean syväkerrokset ja korkeat ideaalit.

Luovuudessakin on omat standardinsa ja näyttää siltä, että ideakäsitteessä on juututtu liikaa aivoriihen ja sen muunnelmiin. Luovuutta edistää, kun ideakäsitettä avarretaan ohi luovuuden standardimallien. Tavallisesti luovuuskeskustelussa juututetaan vain luovuuden ehtoihin, mikä olisi luovuutta herättävä ympäristö. Jos juodaan latteä matalilla säkkituoleilla, kuvitellaan, että se on "luovuutta". Sellaiset ulkoiset luovan talouden mittarit kuin Floridan latte-indeksi eivät mene lainkaan luovan ajattelun sisälle – itse ideaan – vaan pysähtyvät "luoviin" ympäristöihin.

Rajoitutaan siihen ideakäsitteeseen, jonka Osborne määritteli aivoriihesä. Ideointia ei saa opettaa liian kaavamaisesti pelkkänä ideointi-istuntona. Ammattilaisten ideointia edistää ideakäsitteen monien kerrostumien tunnistus ja jäsenitys. Tarkoitus ei ole vesittää ja sumentaa ideaa moneuteensa. Jotkut esittämäni ajatusradat ovat hämmentäviä ja totutusta poikkeavia, mutta tarkoitus on juuri avata näitä uusia ajatusratoja.

Luovassa työssä on paine keksiä jatkuvasti uusia ideoita. Tavallinen ammattilainen uppoutuu omaan substanssiosaamiseensa eikä problematisoi, mitä sellainen "idea" olisi, jota hänen pitäisi keksiä. Monet haluavat luovuutta, mutta he tarkoittavat luovuudella pintaluovuutta tai tietokone-muokkausta, jossa yhdistellään kuvia eri aiheista, kuten lastenkirjoissa eläimet esiintyvät ihmisinä. Pintaluovuus leikkii väriyhdistelmillä ja has-sunkurisilla assosiaatioilla, mutta perustoimintoihin ei kajota. Ideatason luovuus taas menee ytimiin ja periaatteisiin asti.

Silloin kun insinöörin tai muotoilijan pitäisi keskittyä vain itse luomistyöhön, sitä ei saisi hämmentää problematisoimalla peruskäsitteitä, kuten mitä "idea" itse asiassa on. Jos taas ideointi on keskeinen elämänsisältö ja ammatillisesti tärkeää, kannattaa panostaa myös sen selvittämiseen, mitä idea on kaikessa monikerroksellisuudessaan. Ideakäsitteen komplisointi toimii keksimisen virikkeenä, kun mielessä kiertää: nyt tarvittaisiin ideoita, mutta millä kriteerillä ajatus kelpuutetaan ideaksi. Vakava omistautuminen

uusien ideoiden tuottamiseen vaatii, että perehdytään myös ideakäsitteeseen, kuten tutkija perehtyy tieteenkäsitteeseen. Ideakirja on tarkoitettu ammatilliseen ideointiin, joka johtaisi oikeisiin keksintöihin ja innovaatioihin.

Puhutaan miten ongelmanratkaisussa tilanteen jäsentäminen eri näkökulmista uudella tavalla johtaisi oivallukseen ratkaisusta (Weisberg 1986 s. 50). Samoin edistää uusi ideakäsitteen jäsenitys laajemmin koko luovaa työtä. Kun ideoinnin peruskäsite eli idea itsessään otetaan tarkempaan jäsentelyyn, siitä saadaan metodisen tason luovuuden lähde. Kun käytössä on yksiviivaisen arki-idean sijaan kattavat näkökulmat ideakäsitteen eri puoliin, se edistää myös itse käytännöllisen ideoinnin monipuolisuutta ja divergenssiä.

Yhden ja yksiselitteisen ideamääritelmän sijaan tässä etsitään idean määreitä. Ne ovat tarkentavia lisäsanoja, kuten yleissana "talo" täsmennetään lisämääreellä puutalo, kivitalo, kerrostalo... Määre on eri asia kuin mielihyvä tai näkökulma. Niillä voi täsmentää askel askeleelta idean merkitystä ja lajityyppejä. Määreiden jono on joustavampi kuin sitova määritelmä. Tarkentavalla lisäsanalla voi tavoitella erilaisia vaihtelevia sivumerkityksiä. Näillä lisämääreillä kohdetta voi täsmentää aina kulloisenkin käytön mukaan. Näin saadaan eri idealajit, jotka olen luokitellut *Ideointioppaassani* (2008 s. 261) seuraaviin kolmikkoihin:

Ideoiden luokittelu		
Teoreettinen	Praktinen	Innovatiivinen idea
Tajunnallinen	Toiminnallinen	Esineellistetty idea
Niksi-idea	Laji-idea	Johtoidea
Koti-idea	Ammatti-idea	Suuridea
Matkittu	Löydetty	Keksitty idea
Minä-hyvä	Me-hyvä	Yhteishyvä
Yksittäinen	Käsitekohtainen	Yleisfunktio
Irtoidea	Suhdeidea	Kompositio
Induktio	Deduktio	Noduktio
Kytkentä	Käsiteketjut	Kompleksi konstruktio

Kuvion lisämääreillä saadaan nämä 30 idealajia. Tietoidea voi ohjata toimintaa ja esineellistyä tuotteena. Niksi on pikkukeino; laji-idea löytää yleisen ratkaisukaavan; johtoidea on hankkeen perusta. Matkittu idea imitoi muita. Löydössä huomataan jotain olevaa, mutta kätkeytyä; keksinnössä luodaan jotain ennen olematonta. Koti-ideassa ajattelu, toteutus ja nautinta ovat yhtä. Ammatillisessa ideoinnissa keksitään ratkaisuja muille. Suuridea on jo keksintö koko yhteisölle.

Minä-hyvä etsii ideoita, miten minä menestyisin. Me-hyvä etsii oman organisaation menestystä. Yhteishyvässä ratkaistaan yleisiä yhteiskunnallisia ongelmia. Irtoidea on yksittäinen oivallus. Suhdeideassa irtoideoita kytetään toisiinsa. Kompositiossa kerätään lukuisia ideoita samaan systeemiin. Induktiossa idea yleistetään koetuista tapauksista. Deduktiivinen ideointi etenee yleisestä periaatteesta lajityyppeihin. Noduktiossa systeemiä rakennetaan yhdistämällä useita eri ulottuvuuksia.

Kirjan rakenne on sellainen, että ensin käsitellään ideaa itsessään, mitä idea tarkoittaa. Loppupuolella tulee pääluvut idea taiteessa ja idea tuotekehityksessä. Painopiste näissä on ideakäsite eri näkökulmista. Aalto-yliopiston ajatus on alojen ylittäminen, jossa insinöörin on hyvä tietää jotain taiteesta ja taideopiskelijan jotain tuotekehityksestä. Tämä on metodikirja, mikä on hyvä taideidea tai hyvä tuoteidea.

Ideakirjan tarkoitus ei ole opettaa taideteoriaa tai insinööritiedettä, vaan idean ilmentymiä näillä eri aloilla. Kukin voi syventyä omaan erikoisalaansa ja luoda itse omat ideansa spesiaalialallaan. Jo idean käsitteeseen kuuluu, että kukin keksii itse ideoidensa sisällön. Ideakirjassa kerrotaan vain mitä idea tarkoittaa, mutta siinä ei anneta sisällöllisiä ideoita. Ideakäsitettä lähestytään tässä käsitelmäeidensä kautta eikä esimerkkien kuvauksilla. Ohje lukijoille on: tehkää itse omat keksintönne – luokaa itse omat taideideanne.

Tässä ei tavoitella nykyaikaisuutta, koska nykyaikaisuus on aikamme tavallisuutta; ideointi etsii poikkeavuutta. Sen takia en tavoittele tässä muotiuutuuksia, vaan tukeudun ideateoriassa etupäässä klassikoihin, jotka kestävät aikaa. Siten lähestymistapani ideakäsitteeseen on muodikkouden tai modernismin sijaan enemmän uusklassinen. Se perustuu perinteiseen estetiikkaan ja klassiseen filosofiaan eikä Kalifornian uusimpiin trendeihin. Oma erikoisalani on filosofinen ideakäsite, jota olen tutkinut jo vuosikymmeniä. Siksi esitykseni pohjautuu klassisen filosofian ideakäsitteelle.

MITÄ IDEA TARKOITTAÄ

Ideakäsitettä voi käyttää sovinnaisesti tai katalyyttisesti. Mitä idea tarkoittaa, etsii sen tavanomaista käyttöä. Ideakäsitteen sovinnainen käyttö opitaan puhemielessä. Mitä idealla tavoitellaan voi mennä ohi tavanomaisen ja kysyä jotakin uutta tai syvällistä, miten ideakäsite palvelee keksimisen viritäjänä. Tämän jutun juoni on, miten ideakäsitettä voi asteittain syventää tavallisesta mielikuvasta yhä syvempiin totuuksiin, korkeampiin ihanteisiin ja suuriin keksintöihin.

On hyvä tietää, miten ideakäsitettä yleensä käytetään, mutta tähän yleiseen käyttöön ei ole syytä pysähtyä, vaan etsiä ideakäsitteen syvempää merkitystä. Yhteiset ideat tuovat yhteisymmärrystä, jossa vallitsee samat perusnäkemykset ja samat perusihanteet. Kun perusideat ovat samat, niistä ei tarvitse kiistellä ja voi keskittyä vain teknisiin yksityiskohtiin. Voi olla yhteinen Aalto-ideologia, miten tuottaa menestyviä vientituotteita Alvar Aallon esikuvan mukaan. Luomisessa mennään modernia pidemmälle ja ohitetaan aikansa standardit. Ideakäsitettä voi kehitellä, miten se paremmin palvelisi uuden ideoinnissa, joka liittyy läheisesti innovaatioon.

Mitä uutta ideasta voisi sanoa? Uutta on suhtautua ideaan myönteisesti. Siitä voi puhua tuoreesti. Idea liittyy kiinteästi moderniin tietoyhteiskuntaan. Ideointi on osa tietojenkäsittelyä yli tiedon. Juuri tietoyhteiskunnan informaatiomassat tekevät ideakäsitteen hyödylliseksi. Tietoyhteiskunnassa tarvitaan konekäsittelyn ohella myös päässäajattelua. Ideatieto on tärkeää nykyisen silpputiedon keskellä, koska idea on pelkistetty periaate. Idea on dynaamisempi kuin kiteyttävä olemus.

Mitä kukin tarkoittaa ideakäsitteellä riippuu hänen taustafilosofiastaan. Jos hän on vahvasti empiristi, ideakäsite jää hänellä vain aistikuvien yhdistelmiksi. Rationalistille idea on kohteen sisäinen järki. Jos hän on vahvasti uskonnollinen, ideakäsitteen korkeimpana merkityksenä hänellä on Jumalan ajatukset. Markkinauskovalla idean korkein merkitys on siinä, mitä voi myydä ja ostaa. Se mikä menee hyvin kaupaksi, on hänelle loistava idea.

Tarkoitukset idea-sanan käytössä voivat vaihdella. Liike-elämässä keskitytään rahaan, jossa kaikki turhat aatehistoriat karsitaan pois. Keksijän intentiona taas on hänen omat luomuksensa. Siinä kiinnostaa vain omat keksinnöt ja itseilmaisu, jossa kaikki turhat muiden opit karsitaan pois. Ideoinnin spesialistin on kuitenkin syytä perehtyä myös ideakäsitteen monimerkitykselliseen taustaan. Ideakäsite nostetaan yhdentekevistä apusanasta keskeiseksi ajatuskäsitteeksi.

Yksille "idea" on suuri oivallus ja toisille "idea" on joutava päänäpistö. Yhdet valittavat, ettei löydy mitään suurta ideaa ja toiset taas valittavat, että meillä on liikaa turhia ideoita. Ei löydy yksiselitteistä nykyaikaista idean määritelmää, mutta silti idea on erittäin käyttökelpoinen käsite - varsinkin luovassa taloudessa ja innovaatioissa. Kun idea on moniselitteinen käsite, sillä on monia määreitä, joista jotkin ovat jopa ristiriitaisia. Näin saadaan syvenevä ideanäkemyks, jossa aloitetaan tavallisesta ja edetään lopulta uuden keksimiseen. Idea tarkoittaa seuraavia asioita:

Mitä idea tarkoittaa

Tavallinen mielikuva - assosiaatio

Ajatuksellinen idea - ydinsuhde

Idea esiajatuksena - luonnos

Idea uutuutena - innovaatio

Idea minän luomuksena - elämäntyö

Idea oivalluksena - välähdys

Objektiivinen idea – esineellistymä

Idea ihanteena - ideaali

Idea toimintaperiaatteena - funktio

Idea keksintönä – toimiva luomus

Filosofinen idea - perioleva

Ideakritiikki - epäluuloisuus

Idean hyödyllisyys – maine ja raha

Idea-sana eri kielissä

- ”Idea” on suomeksi lyhyesti ”ajatus”
- Eidos antiikin filosofiassa
- Englannin ”idea” mielikuvana

Idea-sana kuuluu kreikkalais-roomalais-germaanisen kulttuurin pitkään perinteeseen. Lähtökohtana on kreikan idea-sana, joka esiintyy myös eidos-asussa. Se on hahmo, malli tai muoto. Sokrates käytti sanaa eidos, joka on johdettu verbistä eido, nähdä. Se tarkoittaa samaa kuin latinan video, nähdä, tietää. Näin eidos on visio eli näkemys. Idean ristiriitaan kuuluu, että vaikka se on peräisin kreikan idein-verbistä, joka tarkoittaa näkemistä, platoninen idea onkin päinvastoin sellainen näkemys, jota ei tavoiteta näkemällä vaan ajattelemalla.

Idea-sana siirtyi kreikkalaisena oppisanana latinan kieleen ja muihin eurooppalaisiin kielisiin, myös kieliasussa ”idee”. Englannin ”idea” on lainasana, joka tuli keskiajalla latinasta. Se ei ole edes vaikea sivistyssana vaan useimmissa kielissä ”idea” on arkista puhekieltä. Hämäävän tuttuuden taustalla on kuitenkin monipolvinen aatehistoria. Kun ideakäsitteeseen perehtyy filosofian historiassa, se osoittautuukin erittäin vaikeatajuiseksi.

Idea-sanan perinteinen suomennos on aate, ajatus. Arkikielessä mikä tahansa ajatus on idea. Sivistyssanalla ”idea” ilmaistiin kuitenkin jotain hienompaa tai korkeampaa ajatusta kuin kansankielisellä sanalla ”ajatus” (tanke, thought, Gedanke, pensée). Perusajattelun tunteminen on keskeinen tausta ymmärtää mitä idea tarkoittaa. Suomen ajattelu-sanan taustalla on ajo, ajaa takaa, kuten latinan ajattelu eli cogito on yhteen ajaa (co-agito).

Ajattelu on lähin yläkäsite, joka auttaa määrittelemään mitä on idea. Ajattelu sellaisenaan on liian laava käsite, joten tarvitaan tarkennusta, miten idea eroaa ajatuksesta. Tässä eri kielten idea-sanat eroavat toisistaan. Englannin ja ranskan kielissä idea-sana on siinä määrin yleistynyt puhekieleen, että mitä tahansa mielikuvaa voi kutsua ideaksi. Vaikka käytettäisiin aivan tavallista sanaa ajattelu (tänka, think, denken, penser) voi sen takana olevaa käsitettä syventää, mitä ajattelu oikeastaan tarkoittaa.

Englannin tai ranskan kielessä idea on arkinen ajatus tai mielikuva. Se on kohteen ajatuksellinen edustaja eli representaatio, joka on mielessä uudelleen toistettu present. Näin idea rajautuu tajunnalliseksi, subjektiiviseksi mielikuvaksi. Ideoita voi olla vain mieleemme sisällä, joka sulkee pois objektiiviset ideat. Englannissa on ollut vahvemmin empiirinen perinne, jonka johdosta ”idea” on heillä ensisijassa aistimellinen mielikuva (image). Ranskassa on taas vahvempi rationaalinen perinne, jossa idea on ensisijassa abstrakti ajatus tai aate.

Englannin kielestä puuttuu platonisen ideakäsitteen perinne. Englanninkielisissä käännöksissä Platonin teoksista, on eidos-sana käännetty sanalla "form". Ajattelun syvempää viisautta etsitään englanninkielessä muotokäsitteestä ja formalismista. Siinä etsitään muotoa, alkumallia, jonka avulla yksittäiset aistikkappaleet on monistettu. Siten ei ole olemassa suurta amerikkalaista idea-kirjallisuutta Näin tällä form-käännöksellä on kadotettu idea-sanana merkitys ajatuksella tavoitettavana järjen käsitteenä.

Englanninkielessä ideasana ei kytkeydy mihinkään syvään olemuksen tai korkeaan ihanteeseen. Sellaista ideapuhetta syytetään spekulatiivisesta metafysiikasta. Filosofinen ideakäsite on pelkkä fiktio, jolla ei ole todellista kohdetta. Ideapuhe on tässä katsannossa pelkkää spekulatiivista harhaa. Abstraktit yleiskäsitteet ovat Humella vain nimiä. Mitään todellista vastinetta niillä ei ole. Empiristisessä perinteessä ainoa mielekäs ideakäsitteen käyttö tarkoittaa havaintoperäisiä mielikuvia ja niiden assosiaatioita.

Idean synonyyminä englannissa käytetään myös käsitettä konsepti, jolla tarkoitetaan näkemystä, käsitystä. Idea on yleiskäsite, joka muodostetaan generalisoimalla, jolloin se on lähellä konseptia. Idea on silti enemmän abstrakti konsepti eikä esinekohde. Kun ihmismieli yleistää, siihen liittyy myös uskomukset ja kuvitelmat. Idea on enemmän henkilökohtainen näkemys. Se on minun ideani eikä eksakti fakta.

Saksankielessä idea-sana on säilyttänyt paremmin vanhan filosofisen merkityksensä. Sen säilymiseen on vaikuttanut saksalainen metafysiikka ja idealismi. Saksan kulttuuriperinteeseen kuuluu läheisemmät suhteet antiikin Kreikkaan. Saksan yleiskielessä "idea" tarkoittaa ajatuksellista oivalusta, tajuta jonkin ydin tai funktio. Tavallisesti idea tarkoittaa itse keksittyä suunnitelmaa, mitä minä tekisin. Saksan puhekielessä idea on myös aavistus, epävarma arvelu. "Minulla on idea" tarkoittaa häilyvää aavistusta tai tuntumaa.

Ranskan kielessä näkyy anglismin ja amerikkalaisen arvomaailman vaikutukset. Idea-sanaa on perinteisesti käytetty sellaisissa yhteyksissä kuin idea isänmaasta tai kuolla ideansa puolesta. Tällöin idea oli aate tai jokin jalompi aikomus. Moderni ideansanan käyttö taas esiintyy sellaisissa yhteyksissä kuin joululahjaideat tai askarteluideat. Kun idealla ennen tarkoitettiin aatetta, nykyisessä teknokratiassa sen käyttö keskittyy keinoihin ja nikseihin. Kaupallisessa käytössä idea tarkoittaa ostosideaa, onko hyvää ideaa mitä tänään ostettaisiin.

Tavallinen mielikuva

- Idea on aistimellinen mielikuva
- Ideointi on mielikuvien assosiointia
- Arki-ideat: mitä nyt sanoisin

Sananselityksen yleinen kaava on kuvata ensin sen tavanomaista käyttöä ja sitten sen etymologiaa ja käsitehistoriaa. Tavallisen yleiskäytön jälkeen mennään yksityiskohtiin, eri suuntauksiin ja oppi-isiin. Idean käsitehistoriaan kuuluu ideakäsite eri filosofeilla. Lähemmäksi nykyaikaa tulee ideakäsitteen käyttö eri psykologeilla ja bisneskirjallisuudessa. Idean arkkikäyttö on puhua idiksestä: heitä idis mitä nyt tehtäisiin. Lapsikin tunnistaa: keksi idea mitä nyt leikittäisiin.

Tavallinen käsitys ideasta liittyy oman aikansa tavalliseen. Siten tavallisuuden standardit ovat nykyään erilaiset kuin vaikka 1800-luvulla, jolloin uskonnollinen idealismi oli vielä hallitseva aate. Nykyisin hallitseva taustafilosofia on anglo-amerikkalainen arvomaailma, jossa ideakäsitteen merkitys palautuu Locken ja Humen filosofiaan. Heillä idea oli mikä tahansa mielikuva. Idean vastine on aistimellinen mielle, joka on useampien näköaistimusten yhdistelmä. Hume erottaa välittömät vaikutelmat (impressiot) ja niiden muistumina ideat, jotka ovat mielikuvia havainnoista.

Tavallinen käsitys on, että ideointi on assosiointia. Ideointi on mielteiden yhdistelyä. Idea ei tällöin ole ajatus vaan aistikuva, muistijälki. Se on kuvallista ideointia. Idea tarkoittaa myös tavallisessa puheessa keksintöä, mutta se on keino ratkaista jokin lähimaailman konkreettinen tehtävä tai ongelma. Idea on havaintomielle tutusta yksittäisestä esineestä.

Jos ideakäsite liitetään kaikkiin mielikuviin, se laimenee ja kärsii inflaation. Tämä laajennus löysiin mielikuviin ei ole kovin hedelmällinen, kun se näin vesittää ideakäsitteen. Jos "idealla" tarkoitetaan mitä tahansa tuttua mielletä, sillä ei ole paljon käyttöä innovaatioissa. Jos taas mielteiden monuudesta ne ovat ideoita, jossa on uusi toimintatapa, ideakäsitteestä tulee paljon toimivampi. Idea on silloin mielikuva uutuuden tai luovuuden lisäämääreellä. Tavallisista mielikuvista idea eroaa erityisenä välähdyksenä, joka on siinä keskustelupiirissä jotain uutta.

Ideasanaa käytetään vähättelevästi "vain idea". Idea on subjektiivinen mielipide tai aate. Idea ei ole objektiivinen tosiasia vaan oman mielen luomus, henkilökohtainen käsitys. Se on minun ideani, joka on minästä lähtöisin. Mielen tuotoksena idea voi olla pelkkä oletus. Idea on tällöin oikeaa objektiivista tietoa alempi, pelkkä minän luulo tai aavistus. Idealla ilmaistaan, mistä minä tykkäisin. Idea on pelkkä päähänpisto, joiden joukosta jokin voi osoittautua keksinnön ahioksi.

Idea tavallisesti
Päähänpisto – mieleen juolahdus Assosiaatio – mielikuvien yhdistelyä Heitto keskusteluun – tuore ilmaus Tekoehdotus – praktinen ohje Ratkaisu pulmaan – oiva niksi

Nykyään "idealla" tarkoitetaan aivoriihessä heitettävää ajatusta. Idealle annetaan tällöin luovuuden määre, mutta idea on myös hetken päähänpisto. Idea ei ole mikään harkinnan tulos, vaan hetken häivähdys mielessä, joita tulee ja menee sadoittain. Tajunnan läpi virtaa jatkuvasti sanoja ja kuvia, jotka ovat ohilipuvia ideoita. Aivoriihessä yhden idean arvo on verraten vaatimaton. Tässä ajattelussa sata ideaa voi huoletta tappaa, kun näitä ajatuksen poikasia syntyy niin paljon. Ideat ovat kuin pieniä siemeniä, joista vain harva itää ja versoo saati tuottaa myytäviä hedelmiä.

Luovuustutkimuksen kansainvälinen keskus on Buffalossa (The International Center for Studies in Creativity). Siellä on tutkittu luovaa ongelmanratkaisua Osbornen aivoriihitekniikan pohjalta. (Sydänmaanlakka 2009 s. 15) Vallitseva ideoinnin malli tulee Buffalosta ja Kaliforniasta. Se on hallitseva ideoinnin standardi. Innovatiivisuus on liitetty IT-alaan. Tietokonefirmoja pidetään innovatiivisuuden perikuvina. Luovuuden kliseeksi on tullut, miten viedä jokin asia matkapuhelimiin tai Internetiin.

Arkipäivän tavalliset ideat liittyvät tavallisiin ajatuksiin ja aikomuksiin, jotka kuitenkin esittäjän omasta mielestä tuntuvat niin tuoreilta, että hän kutsuu omaa oivallustaan "ideaksi". Se ei ole pelkkä mielipide puolesta tai vastaan, vaan jokin omintakeinen ajatus. Arkipäivän ideat ovat enemmän aistimellisia mielikuvia kuin abstrakteja aatteita. Usein arki-ideoinnin kohteena ovat tutut kotiasiat, työkohteet tai ihmissuhteet. Ideoita syntyy tiedollisesti tutuista aiheista, joihin keksitään jokin uusi ratkaisu, joka toimii lähimaailmassa.

Arkiset ideat eivät ole aina esineellisiä, vaan vielä tavallisempaa on esittää ideansa keskusteluissa, puhelimessa tai kokouksissa. Se on sanallinen idea tai pelkkä tuore ilmaus. Puhelinkeskustelut ja sähköpostit ovat täynnä arkisia ideoita. Ideointi ei suinkaan vaadi erityistä ideointi-istuntoa tai aivoriihtä. Pelkkä puhe toiselle ilmaisee jo ideoita. Kuitenkin perustava idea syntyy pään sisällä ja puheissa se vain esitetään muille. Arkinenkin idea päättyy samaan lähtökohtaan – omintakeiseen ajatteluun.

Ajatuksellinen idea

- Idea on ajatuksellinen yleistys ja kiteytys
- Intellektuaalinen idea on järjen oivallus
- Idea on oman pään tuote

Alun perin idea eli eidos tarkoitti hahmoa. Se ei ole suora näkökuva vaan yleistetty tyyppikuva. Tällaisena yleistyypinä eidos sai myös lajin merkityksen, kuten hevosen idea eroaa koiran ideasta. Platon syvensi idean käsitettä antaen sille määreen ajatuksella tavoitettava, ei silmin nähtävä. Platon keksi termin "filosofia", jonka sisältönä on viisauden rakastaminen. Ideat ovat juuri sitä viisautta, jota filosofit tavoittelevat.

Platonin filosofiassa on keskeistä aistimaailman yksittäisolioiden suhde ideoihinsa, jotka ovat alkumalleja. Platoninen idea on lähellä käsitteen käsitettä. Kun sanat ovat syntyneet, alettiin kysellä logoksen takana olevaa syvempää ideaa. Sokrates kyseli, mitä erilaiset abstraktit sanat tarkoittavat, kun hän etsi oikeudenmukaisuuden tai kauneuden ideaa. Kun ihmiset arvioivat, mikä on kaunista, tarvitaan taustalle kauneuden ideaa, joka on kauneuden perikuva tai alkumalli.

Kun idea liittyy ajatteluun, se on aktiivinen aivojemme tuote. Se on oma oivallus. Ajatus eroaa pelkästä tiedosta, joka on muistitiedon toisto tai havainnon ilmaus. Ajattelu yleistää ja ytimöittää. Idea eksistoi mielessä, mutta ei pelkkänä ulkoisena jäljennöksenä. Idea on mielen aktiivisuuden tuote, mihin ytimiin kiteytämme tapausten moneuden. Idea ei ole pelkkä ulkoisen havainnon aiheuttama impressio.

Ajatukset voivat olla pieniä arkisia oivalluksia, mutta ne ovat silti oman ajattelumme tuotoksia. Minä tuottaa ideoita, kun taas tyyppillisessä tiedossa toistetaan, mitä opettaja on sanonut tai mitä oppikirjassa lukee. Tiedot opitaan ulkoa, mutta ideat nousevat sisältä. Usein idea on jonkin oppitiedon käytännöllinen sovellutus. Vaikka sillä olisi ilmeinen opillinen tausta, se on silti oma oivallus.

Idea tajutaan oivaltaen eikä muistaen. Idea välähtää mielessä, mutta sitä ei tankata kuin muistitietoa. Mielikuva painetaan mieleen toiston avulla, mutta idea välähtää. Siksi ideointi tuntuu lennokkaalta, oivaltaa äkkiä vain perusidea eikä juuttua ikävien yksityiskohtien selvittelyyn. Kiireinen johtaja haluaa kuulla vain jutun idean eikä jaaritteluja taustoista ja yksityiskohdistista.

Ideat syntyvät kiteyttämällä näkymättömiä tehtäviä. Ideat oivalletaan, niitä ei nähdä, vaikka virikkeenä oivallukseen voi olla näkyvä. Idea tavoittaa uuden logiikan. Idea ilmaistaan iskusanalla, uudella logoksella. Idea voi ilmetä aistimellisesti, mutta itse idea tajutaan järjellä ja selostetaan toisille käsitteillä. Idea ei ole verbaalista, koska sanan takaa on tajuttava ajatus.

Ideointi on käsitekytkentöjä. Siinä on takana syy-seuraus päättelyn periaate, mutta myös luova periaate yhdistää eri dimensioita. Käsitteellinen ajattelu ja ideointi ovat molemmat käsitekytkentöjä. Kuorten sijaan ajatus-käsitteiden kohteina on olemuksia ja sisäisiä välttämättömyyksiä. Luova ideointi onnistuu paremmin olemusmääreillä kuin kliseemäisillä mielikuvilla. Kytkenät käyvät luovemmiksi, kun operoidaan mielikuvien sijaan äly-ytimillä.

Luovuus voidaan jakaa kahteen pääluokkaan: kuvallinen mielikuvitus ja ajatuksellinen ideointi. Mielikuvitus etsii kuvallista, mutta ideoinnissa etsitään ajatuksia; ideointi älyllistää luovuuden. Tarkoitus on tehdä luomuksista järkeviä ja ytimekkäitä. Älyllinen ideointi etsii yleispätevää ratkaisua ja kaavaa. Aistimellisen ja ajatuksellisen välillä on suhde, etteivät ne ole yksiselitteisesti toisiaan poissulkevia. Ajatussuhteen edustajana voi esiintyä jokin tyyppikuva. Vastaavasti aistihahmo pelkistyy ajattelussa, että jäljelle jää vain ajatuskuva.

Mielikuvitus edustaa empiiristä, jossa mielessä pyöritellään havaintokuvia, joita kuvittelussa jatketaan ja liioitellaan. Ideointi taas edustaa rationaalisuutta, jossa kuvat kiteytetään käsitteiksi ja tehdään käsiterakennelmia. Ajatuksellisen ideoinnin etu pelkkään mielikuvitukseen verrattuna on, että ajatuksellinen on yleispätevää ja myös futurissa toimivaa. Siinä ideoidaan tuntemattomille satunnaisille asiakkaille.

Ideoinnin ja mielikuvituksen ero	
Idea tavoitetaan ajattelulla	Mielikuvitus on aistimellista
Idea on yleistetty ydin	Yksittäinen esimerkkitapaus
Intellektuaalinen käsitekytkentä	Visuaalinen kuva-assosiaatio
Idea on ajatuskytkentä	Kuvittelussa yksilöt kohtaavat
Käsitteellinen teoria	Tarinan tapahtumien juoni

Koti-ideoinnissa kohteena on usein tietty tuttu yksittäiskohde, jossa huomioidaan sen tutut yksilölliset piirteet. Löydetty ratkaisu on myös yhtä yksilöllinen ja pienimuotoinen koti-idea. Aistikuvat ja ajatusmallit voivat kohdata, kun arki-idean sisältönä on jokin uusi ajatuksellinen suhde. Vä-lähtävä idea on jokin poikkeava periaate, jota voi soveltaa mallina tuttuun empiiriseen tapaukseen ja kohdattuun tilanteeseen.

Jos meillä on idea jostain, mitä mielessämme oikeastaan liikkuu? Siinä voi olla sekaisin erilaisia aineksia: yksittäisistä aistikuvista yleisiin ajatuksiin. Aistimellinen kuva pelkistyy tyyppikuvaksi. Symbolinen sana pelkistyy käsitteeksi. Yleiskäsitteen kohdalla mielessämme saattaa virrata sen alalajit. Kun pohdimme jonkin esineen ideaa, etsimme sen keskeistä tarkoitusta. Kun keskustelussa eksytään sivupoluille, ideaa miettiminen auttaa palaamaan perustehtävään.

Kuvittelussa mielessämme virtaa joukko kuvia kuin valokuvia tai videon pätkiä. Jos ajattemme vaikka "taloa", mielessämme on tietyn tutun talon aistikuva. Yleiskäsite taas ylittää yksittäistapaukset, jolloin "talo" voi olla mikä tahansa talo. Yleiskäsite ei ole sidottu yhteen konkreettiseen tapaukseen, vaan mielessämme virtaa tyyppitapausten kirjo, jolloin talon idea voi tarkoittaa mitä tahansa taloa, kuten algebran "a" voi tarkoittaa mitä tahansa lukua.

Platonilla idean kohde oli noema, joka on vain ajatuksella tavoitettava objekti. Noemaa ei voi nähdä, koska se ei ole kuoret vaan piilossa olevat suhteet. Ideamaailma on kuitenkin yhteydessä aistimaailmaan. Sama kohde voi olla jossain suhteessa näkyvä, vaikka se ytimeltään on vain järjellä tavoitettava. Kun kohdetta puretaan osiin, voidaan joitakin rakenteita tuoda näkyviin. Tärkeintä on kuitenkin noiden suhteiden ja periaatteiden tajuminen. Kun idea on selkeästi tajuttu, siitä voi taas tehdä havaintokuvia joko suoraan tai vertauskuvilla.

Ideoinnissa on tärkeää aivan perusajattelu. Usein nähdään kaksijakoisesti, että ajattelu on joko kuvallista tai sanallista, visuaalista tai verbaalista. Visuaalisessa kuvittelussa pääsäämme pyörisevät kuvat ja videonpätkät. Abstrakti ajattelu taas samaistetaan verbaaliseen tekstirivistöön. Todellinen ajatus ei ole kuva eikä sana, vaan siinä tavoitetaan asia itsessään yleisenä ja ytimessään. Ajatus tai idea on yleistetty ydin. Se on pelkistetty perustoiminto. Ajatusideaa vastaa objektipuolella noema. Ajattelussa täytyy osata pyörittää päässään itse asioita eikä pelkkiä kuvia ja sanoja.

Ne jotka toistelevat vain sanasyboleita ja toisten puheita eivät oikeastaan ajattele. Se on verbaalista muistia, mitä se ja se on sanonut. Se on tyhjää verbalismia, jossa on opittu kyllä oikeat sanat, mutta ei mennä asioihin itseensä. Visuaalisessa ajattelussa taas juututaan joihinkin konkreettisiin mielikuviin ja yksittäistapauksiin. Oikea ajattelu on kykyä yleistää ja suhteuttaa. Idea on yleispätevä ajatus, joka voi ottaa monenlaisia visuaalisia hahmoja; yksi esimerkki ei ole idean eksakti kuva. Pääsäämme pyörii intellektuaalisessa ideoinnissa nämä noemat. Se on käsitteellistä ajattelua eikä sanapeliä tai kuvavirtaa.

Idea esiajatuksena

- Idean utuinen etsintä ja aavistus
- Tietovarastoista pulpahtelevat ehdotukset
- Valitun esi-idean nosto johtoideaksi: ideajohdannaiset

Ideasan tavallinen käyttö tarkoittaa alustavaa esiajatusta. Kypsyessään idea etenee kehittelyyn ja tarkempaan suunnitteluun. Näin idea liittyy enemmän työprojektin alkuvaiheeseen, jota kutsutaan usein hahmotteluksi. Se vastaa myös eidos-käsitteen alkuperäistä merkitystä hahmona. Muoto on siinä vain jotakin sinne päin. Silti ei voi lyödä lukkoon yksiselitteistä yhdysmerkkiä idea = esiajatus, koska kantava idea jatkuu koko projektin ajan. Idea periaatteena jatkuu läpi useiden projektien, jossa esi-idea muuttuu johtoideaksi.

Esi-idea tarkoittaa esiajatusta ja hahmoa, joka eroaa loppuun kehitellystä suunnitelmasta tai ohjelmasta. Voidaan puhua myös alkuideasta, jolloin teoksesta on mielessä alussa vain yksi loistava oivallus. Sen varassa käynnistyy tarkempi kehittäminen. Ideatasolla puuttuu tarkat laskelmat ja toteutuksen aikataulut. Monien mielestä tosi työtä on vain yksityiskohtaiset laskelmat ja talousarviot. Alkuidea saattaa silti olla paljon tärkeämpi, kun se sisältää koko projektin toimintaperiaatteen. Väärä idea luhistaa koko hankkeen, vaikka muut laskelmat tehtäisiin miten huolellisesti.

Vanhaa, vakaata ja testattua ajatusta ei tavallisesti kutsuta ideaksi. Se on ennemmin teoria, suunnitelma tai toimintaohjelma. Kypsät ja vanhat ideat voidaan lukea alan kirjallisuudesta tai niihin perehdytään työkokemuksen kautta. Se on vakiintunutta tietoa tai osaamista. Toiminnalle on valmiit konseptit, joita voi käydä suoraan toteuttamaan. Praktinen idea esiintyy silloin kaavana tai sääntönä.

Idea esiajatuksena ei ole vielä edes oikein keksitty. Siinä vasta etsitään kantavaa ideaa. Esi-ideasta on usein jo esiaavistus ennen uudisoivallusta, kun se on sellainen oma idea, jota muut eivät oikein tunne. Se on itse keksitty, vaikka ei siinä tilanteessa, kun sitä on kysytty. Esi-ideointi liittyy sekavaan alkutilanteeseen, josta käytetty termiä fuzzy-front, sumea alku. Ideat ovat usein sumeita ja utumaisia ajatuksia, jossa eri osat ovat intuitiivisessa sykkyrässä. Ajatus on vielä ikään kuin solmussa, mutta langanpää on jo näkyvissä.

Innovaatioprosessi voidaan jakaa sumeaan alkuun (Fuzzy Front End) ja uuden tuotteen kehittelyyn. Sumeaan alkuun kuuluu uuden konseptin kehittäminen (New Concept Development). Sekavassa alussa työ on usein kaootista, jossa on silti innostavia heureka-hetkiä. Esi-ideointi on epävarmaa spekulatiota, jossa minimoidaan riskejä ja optimoidaan potentiaaleja. Idea

on uuden tuotteen sikiömuoto (embryonic form). Se on näkemys ratkaisusta, joka ohjaa tarkempaa konseptin kehittelyä. (Koen & co 2001 s. 5)

Kun aloittamme jotain luovaa tehtävää, mielessämme on usein jo heti valmiina jokin alustava idea. Esi-idea on ikään kuin lupaus tehtävän onnistumisesta. Jos aiheesta ei ole ainuttakaan ajatusta, tehtävä voi tuntua toivottomalta. Näin käy kun pitäisi luoda uutta jotain täysin vieraalta alalta. Aihetta lähestytään pää tyhjänä tai turvaudutaan aikamme kliseisiin. Aiheesta ei ole muuta sanottavaa kuin se minkä kaikki jo muutenkin tietävät. Ideassa taas on siemen onnistuneeseen innovaatioon.

Heti jos mielestä löytyy jokin esi-idea, tehtävään voi innokkaammin käydä kiinni. Esi-idea suuntaa heti kehittelyä, kun se osoittaa suunnan, mistä tietoa lähteä hankkimaan ja oivalluksia onkimaan. Aineiston keruu ei ole niin hapuilevaa, kun on jo hahmoteltu, mitkä voisivat olla avainkäsitteitä lähestyä aihetta. Vaikka meillä olisi suuret vanhojen tietojen varastot, ei aina ole selvää, mihin tietoon pitäisi tukeutua. Tarvitaan esi-idea mitä edes etsitään.

Esivaiheessa saatetaan myös tukeutua omiin vanhoihin ideoihin. Ongelmana on jämähtäminen omiin ideoihin. Ihmisistä tulee omien ideoidensa vankeja (Välkangas & Sevón 2010). Itse keksityt ideat ovat meille rakkaampia kuin toisilta lainatut, mutta ajattelu voi jämähtää muutaman oman oivalluksen loputtomaan toisteluun ja muunteluun. Niin sanottu idearikas liikkeenjohtaja kaivaa muistivarastoistaan heti valmiin idean, jolloin hän ei oikeastaan keksi uutta ideaa. Hänellä on heti vastaus valmiina mitä tehdä, jotka ovat hänen omat vanhat ideansa. Se on pelkkä veto mielestä, mutta ei mielessä rakentamista. Se on valintaidea vedettyinä valmiista muistivarastoista.

Esi-idea usein kietoutuu tähän esikäsitykseen, kun meillä ei ole vielä muutaakaan tietopohjaa. Silloin esi-idea välähtää mieleemme juuri ennakkokäsitysten mukaan. Esi-idean ongelmat nousevat, kun ideoimme pelkkien ennakkoluulojen mukaan. Silloin kun ideoidaan alalla, jolla puuttuu erikoiskoulutus ja työkokemus, turvaudutaan usein vain ennakkoluuloihin. Ammatillainen on projektin alussa myös esikäsitysten varassa. Kun lääkäri kuulee oireet, hänen mieleensä nousee ennakkokäsitys, mikä potilasta vaijaa. Vasta perusteellisten tutkimusten ja diagnoosin jälkeen lääkäri varmistuu mistä on kyse ja löytää oikeat hoitotoimenpiteet.

Esi-idea voi myöhemmin käantäy johtoideaksi. Koneenrakennuksessa johtoidea (Leitidee) on jäsentävä näkökulma, jolla voi hallita mutkikasta ideasysteemiä (Pahl & Beitz 1990 s. 38). Se on kokonaisnäkemys koko koneiston tehtävästä. Monista esi-ideoiden luonnoksista joku viimein valitaan projektin jäsentäväksi johtoideaksi. Intuitiivinen esi-idea muuttuu analyyttisesti jäsenneilyn ideasysteemin johtoideaksi.

Sekava alku hahmottuu esi-ideaksi

Alussa ideaa vasta etsitään
Pöngötään lupaavia tietovarastoja
Kaivetaan omat vanhat ideat
Johtoidea välähtää ja sitoo johtolangat
Esi-idea nostetaan projektin johtoideaksi

Esi-idea suunnittelussa muistuttaa ennakkokäsitystä tutkimuksessa. Kuitenkin esi-idea eroaa hermeneuttisesta esikäsituksesta (Vorbegriff), joka on tunnettu ennakkokäsitys ennen tutkivaa asioihin perehtymistä. Esikäsitukset voidaan jakaa kahtia. Ensiksi on yleiset ennakkoluulot, joihin enemmistö uskoo. Toiseksi on oma uusi oivallus, joka on toistaiseksi vain ennakkokäsitys, mutta omintakeinen. Esi-idea on omaa keksintöä, kun taas esikäsitys on ennestään opittujen käsitysten pohjalta nousevaa hahmotietoa.

Hermeneuttisessa kehässä tiedostusta syvennetään kierros kierrokselta, jolloin myös ideointi etenee esi-ideoista kehiteltyihin ideoihin. Esi-idea edetään vähitellen tarkempaan tuotesuunnitelmaan, joka on kyllin kypsä toteutettavaksi. Idean iteratiivinen kehittäminen on sen perustelua ja rakentelua yhä toimivammaksi. Idea on toimiva, kun se voidaan objektivoida. Tällöin puhutaan, että edetään ideasta toimivaan keksintöön. Se on kokeiltava prototyyppi, jota voi testata käytännössä.

Ennakkoluulo ei tarkoita vain väärää arviointia, vaan voi olla positiiviset tai negatiiviset ennakkokäsitykset. Lähteen auktoriteetti on ennakkoluulo, jolloin esikäsitteen perusta on yleinen tiedon traditio (Gadamer 1960 s. 255) Erotetaan kielteinen ennakkoluulo ja neutraali ennakkokäsitys. Kokeilemättömällä on vain näitä ennakkokäsityksiä. Ne ovat kuulopuheita ja ulkohavaintoja. Joukkotiedostus levittää näitä ennakkokäsityksiä. Tutkija lähtee tiedon traditiosta, mutta pyrkii sanomaan jotain ennakkotietojen yli.

Ideointitaitoon kuuluu tunnistaa yleiset väärät ennakkoluulot joita sanotaan yleiseksi mielipiteeksi tai demokraattiseksi mielipiteeksi. Niille luova yksilö keksii vastaidean, joka perustuu parempaan asiantuntemukseen kuin yleinen kansanuskomus. Nykyään "ennakkoluulottomuus" on valtavirtaa, jolloin se on tavallinen ajattelumalli ideoita uutta. Todellinen luovuus menee pidemmälle kuin vanhojen ennakkoluulojen kaatamiseen. Yksinkertaisen ennakkoluulon käänös yläsalainen tuottaa vain kliseisen ja tavanomaisen idean.

Idea uutuutena

- Uutuuden suhteellisuus – minulle, meille, maailmalle
- Uusi suhteessa vanhaan ja uusi vastakohtana tavalliselle
- Originaalisuus uutuuden lähteenä

Luovuus antaa synnyn, johon käsitteellisesti kuuluu uutuus. Kun luomus on ainutlaatuinen ja omaperäinen, sen loogisena jatkona on uutuus. Kaikki aidot alkumallit ovat syntyessään ainutlaatuisia. Uutuuteen uniikkina liittyy jo käsitteellisesti epätavallisuus, vaikka termiä "uutuus" käytetään myös muotitavallisuudesta.

Uutuus suuntaa luovuutta siten, että luovuus pyrkii uutuuteen, vaikka ei aina siinä onnistukaan. Keksinnöllisessä ideassa uutuus on jopa ydinkriteeri. Luovuus on suhteessa siihen mitä on sanottu. Aika syö uutuudet; Kronos syö omat lapsensa. Jos asia on aikaisemmin keksitty, se vie pohjan luovuudelta, jolloin jää pelkkä vanhan idean kehittäminen. Toivotaan että ahkeralla kehittämisellä vanhaan tuotteeseen saataisiin lisättyä edes pieniä uutuuksia.

Tuotteiden elinkaareissa uusi tarkoittaa vaihetta, jota voisi verrata ihmisen nuoruuteen. Kukaan on aikanaan uusi ja nuori. Uutuusvimma tarkoittaa, että tuote korvataan toisella uutuudella heti kun nuoruusvaihe on ohi. Tuotteita ei jätetä kypsään keski-ikään vaan vaihdetaan heti uuteen. Uutuutta pidetään ykkösarvona, että heti halutaan vaihtaa vanha täysin toimiva tuote uuteen. Toiset taas odottavat, että vanha tuote hajoaa, ennen kuin se kannetaan jätteisiin.

Idean perusmääre uutuus liittyy aikaan. Ideointia suuntaa intentio uuteen, jossa ideoinnilla tavoitellaan innovaatioita. Aito uutuus astuu juuri nyt olemassaoloon edeltävästä ei-olemisesta. Nyt-hetkeä voi laventaa, että uutuus on vaikka puolen vuoden mittainen. Pienillä olioilla on nopea elinkaari ja lyhyt nuoruus. Isoilla asioilla on hitaampi kierto ja pidempi uutuusaika.

Uutuus on suhteessa aikaan ja piiriin laajuuteen. Uutuudella on mittansa, jonka kärjessä on ainutlaatuinen keksintö. Uutuus on jotakin poikkeavaa, jolloin uutuutta voisi mitata tällä poikkeavuuden määrällä, miten paljon se eroaa olemassa olevista. Radikaalisti uusi on perin juurin poikkeava. Uusi löyhässä mielessä on vain suhteellinen uutuus, kuten jokainen tuote on elinkaarensa alkuvaiheessa uusi ja nuori.

Uutuuden piiriä voi laajentaa asteittain. Tämä on minulle uutta, tämä on sinulle uutta. Se on uutta meidän organisaatiollemme. Uutuuden asteet voidaan arvioida suhteessa spesialisteihin ja suureen yleisöön. Kansallinen taso on uutta koko Suomessa. Ylempi taso on uutta Euroopassa tai maailmanlaajuinen uutuus. Uutuuksista helpoin on minä-uutuus, joka on keksintö minulle. Toisessa päässä taas ovat suurkeksinnöt koko ihmiskunnalle, jota voi tarjota maailmanmarkkinoille.

Uutuuden piirit

Minä-uutuus – uutta minulle

Sinä-uutuus – uutta keskustelukumppanille

Me-uutuus – uutta meidän ryhmälle

Ala-uutuus – uutta alan spesialisteille

Kansallinen uutuus – uutta koko Suomessa

Globaali uutuus – uutta koko maailmassa

Uutuudella on asteensa pintauudistuksista syvärakenteisiin. Tutun asian voi sanoa uudessa muodossa. Se on fenomenaalinen uutuus. Uutuuden asetta voi syventää etsimällä jotain perusteellisesti uutta. Se on perustallinen uutuus. On helpompi keksiä uusi ilmiö kuin uusi perusidea. Ideoiden uutuusvaatimuksen kääntöpuoli on, että hyvätkin ideat vanhenevat. Aika vanhentaa väijäämättä moderneimmatkin ideat. Kun uutuus on levinnyt lähes joka kotiin, se on vajonnut keskinkertaisuudeksi.

Uudistamisen tavallisin tapa on nykyaikaistaa jokin aikaansa. Jokin vanha halutaan modernisoida nykyajan standardien mukaan. Modernisointi ja sopeutuminen aikansa tapoihin ei ole luovaa ideointia. Nykyaikaistaminen on normalisoinnin tapa, jossa vanha asia sopeutetaan aikamme tavallisuuteen. Modernisoinnissa vanha standardi vaihdetaan uuteen standardiin, joka on aikalaisille tutumpi kuin vanha ja kaukainen malli.

Uutuuden dimensio muuttuu sen mukaan katsommeko uuden vastakohtaksi vanhan vai tavallisen. Ensinäkemältä mitä vanhempi, sen huonompi, mutta tosi vanhat voivat olla historiallisia harvinaisuuksia. Innovaatioiden kannalta kiinnostavampi on ulottuvuus, jossa uutuuden vastakohtana on tavallinen. Uutuuksia luodaan sitä vastaan, mikä on meidän aikamme tavallista. Uusia keksintöjä tehdään sitä vasten, mikä on meidän aikamme huippua. Uutuus vaatii tietynlaista ylivoimaisuutta. Keksinnöllinen uutuus menee jopa huippujen yli.

Ideoiva menettely toimii päinvastoin kuin demokraattinen menettely. Kun toimitaan demokraattisesti, kirjataan huolella kaikki tavalliset mielipiteet. Sitten lasketaan mitkä käsitykset ovat saaneet eniten kannatusta. Demokratian mukaan toteutukseen menee toimintalinja, joka saa yli 50 % kannatuksen. Jos taas etsitään uusia ideoita, nämä tavallisimmat käsitykset ovat juuri tutuimmat. Enemmistön kannatus on merkki, että käsitys on

läpeensä tuttu ja moneen kertaan jauhettu. Uudisideoiden etsinnässä demokraattinen mekanismin tuottaa tavallisimmat ideat, jotka ihmisille tulevat ensinnä mieleen. Uudet ideat ovat aivan päinvastoin niitä, joita kenellekään ei olisi tullut mieleenkään.

Uudisideoinnissa etsitään enemmän jotain poikkeavaa kuin sitä mitä enemmistö valmiiksi kannattaa. Jokaista innovaatiota edeltää pitkä vuosia kestävä perustietojen kumuloituminen. Innovaation lähtökohdakseen tarvitsena perustutkimus on tehty usein jo yli kymmenen vuotta ennen innovaation läpimurtoa. (Jaakkola, Tunkelo 1987 s. 27) Uusi suhteessa keksintöön tarkoittaa ennennäkemätöntä. Uudenaikainen suhteessa historiaan tarkoittaa aikamme tapoja, jotka ovat meidän aikamme tavallisia.

Pelkässä muutoksessa ei ole vielä uutta. Siinä vain vaihdetaan paitaa tai puseroa, mutta ei edes etsitä uutta. Muutos on paljon helpompaa kuin uudistaminen, jossa testataan tuloksen todellinen uutuus, esiintyykö sitä muilla. Tosinaan sanaa "uudistus" käytetään pelkästä muutoksesta, kun huonekalut siirretään eri paikkoihin. Kyse ei ole uudistus-sanan väärinkäytöstä, mutta sitä voisi täsmentää, että kyse on pelkästä muutosuudistuksesta, joka eroaa keksinnöllisestä uutuudesta.

Uutuus kaupan hyllyllä on oma uutuuden lajinsa. Se on uusi tuote, vaikka erot rinnakkaistuotteisiin olisivat vähäiset. Jos uutuustuote on lähes samanlainen kuin kilpailijansa, sen uutuusaste on vähäinen. Useimmiten kyse on vain erilaisesta paketista. Ristiriita uutuuden ja myyntisuosikkien välillä ratkaistaan liittämällä vanhaan suosikkiin joitakin uusia lisäominaisuuksia, jolloin se saadaan näyttämään uudelta

Monissa uusien ideoida tuottamistilanteissa aluksi tuotetaan paljon tavanomaisia ideoita ja omaperäisten ideoiden määrä on pieni. Vähitellen prosessin edetessä alkaa esiintyä myös omaperäisiä ideoita. (Heikkilä 2010 s. 50) Monet ihmiset ovat tuotteliaita ideoitsijoita sikäli, että heiltä tulee jatkuvasti puhetta, mutta luovuus puuttuu. Ne ovat tavanomaisia ideoita, mitä he ovat kuulleet tuttaviltaan ja joukkotiedotuksesta. Luovat yksilöt taas vaikenevat tästä tavanomaisesta.

Tieteellinen keksintö on uutuus koko ihmiskunnalle. Se on uutta eturivin tutkijoillekin eikä vain yleiselle mielipiteelle. Praktisia uutuuksia voi tuottaa, jos teoreettiset premissit ovat uudet. Jos tiedolliset lähtökohdat ovat uudet, voi tuottaa praktisia ideoita soveltamalla tätä uudistietoa joihinkin käytännöllisiin tarkoituksiin. Uutuuden tausta on näin ikään kuin turvattu, kun lähtökohtana ovat alan uusimmat tiedot. Silloin on vähemmän todennäköistä, että näin uutta tietoa olisi vielä ehditty soveltaa käytännöllisiin ideoihin.

Tiedonhankinta kuuluu osana luovuuteen valmisteluvaiheessa. Siinä seurataan uteliaana muiden tekemisiä, mutta luovuus ei ole tätä aikansa seuraamista. Sillä vain valmistellaan ja varmistellaan keksintöjä. Uudistus-

mielinen eroaa luovasta siinä, että uudistaja suosii luovia yksilöitä, mutta voi olla pelkkä aikansa muotien matkija. Uudistaja kumoo vanhaa, mutta luova kumoo jopa aikansa uusinta. Luova keksijä tuottaa ainutlaatuisia uutuuksia, joita ei sitä ennen ollut olemassakaan.

In-novaatio tarkoittaa sananmukaisesti uudistuksen sisäänajoa (lat. in - sisään, novaatio - uudistus). Innovaatio on sisäisen idean ja ulkoisen novaation välillä, jossa ajatus-uutuus ajetaan reaaliuudistukseen. Innovaatio-sanan käyttö on laajentunut, että mitä tahansa uudistusta voi kutsua innovaatioksi. Ennen taas puhuttiin reformeista tai modernisoinnista. Vielä 1960-luvulla uudistaminen oli modernisaatiota, mutta nykyään modernisoinnilla on maine, että tehdään jokin ankea nelikulmio. Aikoinaan reformismi kytkeytyi sosialidemokratiaan ja vallankumous kommunismiin. Vielä varhaisemmin reformistit vastustivat Rooman paavia. Näin "uudistamisella" on ollut usein jokin ideologinen sisältö.

Innovaatiovaatimus tuli kvartaalitalouden myötä, kun joka neljännesvuosi täytyisi tehdä uudistuksia ja tuottaa jatkuvasti uutuuksia markkinoille. Jotkut luovuustutkijat välttelevät innovaatio-sanaa, joka koetaan liian kuuluneeksi ja populistiseksi. Innovaatio-sanana on poliittinen leimautuminen markkinatalouteen ja kaupallisuuteen. Onnistunut innovaatio on kaupallinen menestys, jossa sijoittajat ja liikkeenjohto pääsevät rikastumaan uudistusten avulla.

Innovaatiolla tarkoitetaan yleensä, että uudistetaan jotain todellista eikä pelkkää ajatusmaailmaa. Uudet ideat taas voivat jäädä pelkiksi ajatuksiksi. Jos innovaatiolla tarkoitetaan vain idean toteuttamista, innovaation sijaan voi puhua idean objektivoinnista ja esineellistymisestä. Sen ei välttämättä tarvitse olla kaupallistamista. Ensin idea realisoidaan esineellisenä. Toinen kysymys on sen kaupallinen suosio, kuinka suurina sarjoina sitä monistetaan ja myydään.

Samalla tavalla toistettava prosessi ei ole enää innovatiivinen. Mitä enemmän innovaatioon sisältyy luovia aineksia, sitä vaikeampi sitä on toistaa. Erityisesti läpimurto-innovaatiot ovat niin ainutkertaisia, ettei niitä voi toistaa. (Heikkilä 2010 s. 207) Ideointi tähtää toisinajatteluun, johon kuuluu tutun ja tunnetun hylkäys. Keinona poiketa tavallisesta, voidaan käyttää kekseliäitä kysymyksiä tai uutta ongelmanasettelua. Uutuuksia löytää poikkeamalla aikansa uskomuksista.

Toteutetun uudistuksen käänköpuoli on epävarmuuden kasvu. Mitä innovatiivisempi, sen epäluotettavampi. Jos koko järjestelmä uudistetaan, vaarana on, ettei se toimikaan. Siten liian vallankumouksellisia uudistuksia vältellään. Yksi revolutio aiheuttaa monia evoluutioita. Vallankumous laukaisee uudistuksia monilta aloilta. Jos taas kaikki revolutiot torjutaan, evoluutio etenee hitaammin. Vanhat rakenteet pidetään yllä vain siksi, että välttyään isommalta kertaremontilta.

Idean kehittämisessä voi päätyä uutuuksiin ideajärjestelmän kautta. Siinä perusideaa kehitellään keksimällä sen täydennykseksi uusi idea toisensa jälkeen. Vaikka lisäideat eivät itsessään olisi niin kovin uusia, kuitenkin näistä pienistä ideapalikoista rakentuu vähitellen mullistava uutuus. Pitkän kehittelyn lopputuloksena on irtauduttu lähtöideoiden tuttuudesta, kun ne on niin moneen kertaan järjestelty niin uusiin yhteyksiin, että loppusysteemi on aidosti uusi keksintö.

Idea minän luomuksena

- Minä lähimaailman keskuksena ja idealähteenä
- Tiedot muistetaan, mutta ideat keksitään itse
- Minuuden kokemukset idea-aineistoina

Idea-sanaa käytetään niin, että omia ajatuksia sanotaan ideoiksi ja muilta kuullut ajatukset ovat tietoja tai käsityksiä. Idea on omintakeinen minän produktio, vaikka tarkemmin tutkittaessa moni näistä "omista" ideoista osoittautuu lainoiksi muilta. Takana saattaa olla arvio, että nuo muut eivät tunne niitä lähteitä, joihin juuri minä olen perehtynyt. Tämä juolahdus minän sisältä antaa oikeutuksen kutsua ajatusta ideaksi.

Ideointi mielletään varsin minäkeskeiseksi puuhaksi. On suuri Minä, joka ideoi ja tuottaa ideoita itsestään. Ajattelu on minän toimintaa, jolloin ideoiden ainoaksi lähteeksi nähdään usein tämä henkilökohtainen minuus ja sen kekseliäisyys. Minä saa kunnian ideoistaan luovana persoonana. Kuitenkin liiallinen minäkeskeisyys on yksipuolinen näkemys ideoinnista.

Tajuntamme ei ole pelkkää subjektiivista minää, vaan siihen sisältyy myös objektiiviset tietomme ja kokemuksemme. Objektiivinen on minuuden sisällä subjektiivisessa muodossa. Idea ei ole pelkkä minän ajatus, vaan myös jokin asia. Kun ideomme, pyöritämme mielessämme jotain objektia tai yhdistelemme useampia asioita. Tällöin suuri Minä alenee vain tietojamme ja kokemustemme astiaksi. Se pystyy liikuttelemaan ajatuksia, mutta arvokkaampia ovat ajatukset, joilla on reaalisisältöä.

Realismi ideoinnissa tulee latinan sanasta res, asia. Realistinen ajattelu pyörittää asioita eli ajattelee objektiivisesti. Se tarkoittaa, että asiat liikkuvat mielessämme kuin niiden kohteet. Mielen täyttää minä ajurina ja asiat kohteina. Ajattelussa käsitteet kiertävät ja operoivat ihmismielissä. Maailma alkaa elää ihmistajunnassa omaa elämäänsä. Käsitteet lähtevät eloon ajattelussa.

Minään kuuluu objektiiviset oppitietomme ja henkilökohtaiset kokemuksemme. Ideat ovat yleispäteviä ajatuksia, jolloin niiden tietopohja on enemmän tieteellinen kuin henkilökohtaiset sattuneet kokemukset. Yleis-

tetyt ideat ja kokemukselliset mielikuvat kietoutuvat toisiinsa, mutta jär-
kemme osaa yleistää, mikä kokemuksissa on yleispätevää, koska kokemuk-
seen kuuluu myös paljon toistumatonta satunnaista. Oma kokemus koetaan
vahvasti tunnevoimaisena, mutta sen sisältönä voi olla satunnaiset kohta-
miset, onnenpotkut tai onnettomuudet, jolta puuttuu realistinen futuurin
toistuvuus. Hyvässä ideassa keksitään jotain yleispätevästi toimivaa.

Luovassa ideoinnissa puhutaan mielikuvituksen lennosta, hypätä ohi to-
dellisuuden. Minä liikuttaa mielikuviaan, mutta silti ne toimivat oman
luontonsa mukaan. Ajattelu on vapaa. Minä on mielikuviansa ja käsit-
teidensä liikuttelija, joka voi mielensä mukaan rakennella vaihtoehtoisia
tahdon sisältöjä.

Subjektivisuus on minämäärittyneisyyttä ja objektiivisuus on kohde-
määrittyneisyyttä. Kirjaimellisesti latinan ob-iectum on vastaan heitetty,
joka on vastassamme oleva lähikohde. Objekti ei ole kaukokohde jossain
maailman toisella laidalla vaan lähikohde silmiemme edessä. Lähimaailma
on minän ympärillä pyörivää läsnäoloa, mikä näkyy täällä. Minä on subjek-
tiivisuuden keskipiste. Ihminen omistaa samassa tajunnassa minän ja maa-
ilman. Se ei ole vain minä, mielivalentainen subjektiivisuus, joka ajattelee,
vaan tajunnan sisällä olevat käsitteet prosessoivat objektiivisuuden, asian
ajatuksellisia edustajina.

Tajuntaan kuuluu tietoisien ohella myös alitajunta. Luovassa työssä ideat
nousevat monien mielestä alitajunnasta eikä kirkkaasta ajattelusta. Alita-
junta toimii unohtamisessa, kun asia on kerran osattu esimerkiksi tentissä,
mutta unohdettu jo viikon päästä. Se ei kierrä mielessä ja sumenee jonne-
kin alitajuntaan. Siitä on mielessä vain hämärä hahmo. Tarkasta tiedosta on
tullut pelkkä alitajuinen tiedon haamu. Keksintö liittyy alitajuntaan sikäli,
että tajunnassa on paljon hämärää puolitajuista, joka ei tule heti mieleen.

Luova Minä Subjektivis – objektiivisena	
Itsestä nouseva Tarpeet Tuntemukset Tahto Valinnat Luominen	Kohde mielessä Tiedot Muistikuvat Olosuhteet Ennakoinnit Luomus

Luovassa työssä täytyy aidon minän olla mukana. Ulkoiset luovuuden menetelmät tai kaavat eivät toimi. Luovaa työtä ei voi tehdä olemalla ikään kuin ulkopuolinen. Pakkokoulutus ja luovusseminaarit joille osallistutaan vain ulkoisten palkkioiden tai pakotteiden edessä jäävät puolitehoisiksi, kun niissä ollaan vain ikään kuin työroolissa. Osaamista voi ehkä kouluttaa pakollisilla kursseilla, mutta aito luovuus ei onnistu harjoitustyöllä, jossa määrätään: osoittakaa nyt luovuutenne.

Luovaa ideaa tavallisempi arki-idea on valintaidea, tämä sopii minulle. Ostosideat ovat oikeastaan vain valintaideoita, jossa ei luoda uutta vaan hankitaan uutta, mistä minä tykkään. Valinnassa riittää, että tarjolla olevasta joukosta poimii itselleen sopivan. Minä-ideaa laajempi on me-idea, tämä sopii meille. Siinä täytyy mielessään jo sovittaa omat tarpeensa muiden ryhmän jäsenten tarpeisiin. Idea on välähdys, että valinta sopisi kaikille me-ryhmässä. Sosiaalisesti hyvä idea on valinta, joka olisi kaikille meille mieluinen.

Useissa luomuksissa vanhat valinnat ja uudisloumukset kietoutuvat toisiinsa. Tämä rakennustyö tehdään minän syvyyksissä käyttäen raaka-aineena tietoja ja kokemuksia. Valmiit rakennusjaksot voi merkitä muistiin paperille tai tietokoneelle sitä mukaan kun niitä syntyy. Siitä syntyy mielikuva, että ideointi on tätä kirjoittamista tai muistiinpanoa, mutta itse henkinen rakennustyö tapahtuu minän sisällä. Se on ajattelua eli asioiden ajoa mielessä.

Subjektivisessa idealismissa kaikki on vain suuren Minän luomusta. Minän mielipiteet muodostavat totuudet ja minän mieltymykset muodostavat hyvyydet. Sen kääntöpuoli on objektiivinen faktatiede, jossa mihinkään ei uskota ennen todentavaa tieteellistä koetta. Tieteellisyyden nimissä ideat torjutaan ennen kuin niistä on tullut testattuja innovaatioita. Luova asioiden edelle ajattelu on vaikea asia, kun ihmiset niin mielellään korostavat joko minää tai testattuja tosiasioita. Ideointia uhkaa toisaalta minäkeskeinen subjektivismi ja toisaalta faktoihin pysähtyvä objektivismi.

Käytännön ihminen on usein minäkeskeinen realisti, jonka ideointi keskittyy siihen, mitä minä voisin tässä tehdä. Häntä ei kiinnosta ideoiden teoreettinen yleispätevyys, vaan mikä toimii tässä ja nyt. Itsekeskeinen taiteilija taas keskittyy ideoinnissaan itseilmaisuuksiin. Tärkeintä on idean luovuus, ei sen toimivuus tai hyvyys. Tärkeintä on, että idea on taitelijan luovan minuuden oma produktio.

Minäkohtainen hyvä tunnetaan välittömästi ja intuitiivisesti. Subjektivismi liittyy humanismiin, jossa minän toteuttaminen nähdään suurimpana arvona. Itsensä toteuttamisen moraalissa on ongelmana, että itseys johtaa nopeasti itsekkyyteen. Minäkeskeisyydestä ei aukene väylää moraaliseen, yleispätevään hyvään. Minäkeskeinen hyvyys sekaantuu egoismiin, itsekkyyteen ja sitä tietä pahuuteen.

Idea oivalluksena

- Oivallus on oivallinen idea
- Sisäinen näky, miten osat osuvat kohdalleen
- Oivallusparvet idean jatkokehittelminä

Idealla tarkoitetaan usein oivallusta. Kun saa idean, mieleen välähtää jotain suhteellisen uutta. Kun kaivamme mielestä aikaisemmin opittuja tietoja, ne eivät ole ideoita, mutta kun liitämme tietomme uuteen älyllisesti osuvaan yhteyteen, se on idea. Tämä yhdistys ei ole muistia, vaan se on oivallus. Idea on oivallus silloin, kun painotetaan tätä sisäistä välähdystä. Ulkoisesti ilmaistut kootut ideat taas ovat teos tai suunnitelma.

Oivallusta olen käsitellyt *Ideointioppaassani* (2008 s. 210). Aidot uutuuudet ovat aluksi utuisina aavistuksina. Oivallus toimii muuta ajattelua nopeammin ja avarammin. Sisäväläys ei ole vain pistemäinen akti vaan se voi olla tasaisesti viriävä inspiraatio, jossa syntyy pikkuideoita ja niitä tukevia lisäargumentteja. Oivallus on eräänlaista hahmoajattelua, joka nostaa tietoisuuteen kokonaiset ideaparvet. Ideointi etenee ideakimpun ympärillä, johon liitetään täydennysideoita.

Websterin sanakirja määrittelee oivalluksen kyvyksi nähdä ja ymmärtää selkeästi asioiden sisin olemus intuitiivisesti. Oivallusta kuvataan nopeaksi ilmestykseksi, joka vaatii kuitenkin kovaa etukäteistyötä. Oivallus on asioiden uudelleenjärjestelyä, joka sisältää uutta ja vanhaa informaatiota. (Heikkilä 2010 s. 171) Oivallus eroaa hitaasta harkinnasta äkkinäisyytensä vuoksi. Harkinnan kulussa ikään kuin varataan se energia, joka äkillisesti välähtää oivalluksena.

Oivalluksessa pyydystetään uudisajatuksia minuuden sisältä virtailevista tietoparvista. Idean välähdykseen liittyy tuntuma, että muutkin niistä innostuisivat. Oivalluksissa etsitään jotain uutta ja outoa, jota sitten taas yritetään tehdä suurelle yleisölle tutuksi. Siinä on tärkeää tietty vieraus, joka takaa uutuuden. Oivalluksessa on jatkuvasti taustalla mukana todellisuustestaus, joka syntyy keksinnön osuvuudesta. Siinä syntyy hämmästyttävä heureka-elämys, että tähänän voisi toimia.

Oivalluksessa mieleen juolahtaa jotakin oivallista. Se on erinomaista, joka on hyvää ja toimivaa. Oivalluksessa asiat alkavat osua kohdalleen. Oivallus on erinomainen idea, joka tuntuu toimivan ainakin ajatuksellisesti. Toiset painottavat testausta ja käytännön kokeita, mutta jos ei ole erityistä oivallusta, puuttuu testiltä mielekäs sisältö. Itse luova prosessi ei ole sanallista, vaan ensin oivalletaan ajatus ja sitten se ilmaistaan sanoilla ja testataan kokeellisesti.

Oivallus tulee sisältäpäin, vaikka syötetyt virikkeet tulisivat ulkoa. Oivallus on sisänäky (insight), joka tarkoittaa nähdä jonkin läpi tai sisään. Idean

välähdys tarkoittaa miten mielen syvyydestä pulpahtaa jokin ajatus. Oivallus on hahmoajattelua, joka toimii muuta ajattelua nopeammin ja avarammin. Idean löytöhetkeen liittyy usein oivalluselämys, joka koetaan kirkastumisena tai välähdyksenä. Mieleen nousee kuvavirta ratkaisusta ja iskusanat, joilla ilmaistaan idea osuvimmin.

Ideoinnin päävaiheet ovat hautominen ja oivallus. Perinteisessä luovuuden nelivaihemallissa (valmistelu - haudonta - oivallus - todennus) seuraa haudonnan jälkeen oivallus luovuuden kohokohtana. Monet painottavat alitajuista haudontaa, mutta sen rinnalla on tietoinen harkinta. Asiaa ajatellaan intensiivisesti ajautuen samalla sivupoluille tai umpikujiiin. Oivallus on ideoinnin tähtihetki, kun mielessä välähtää jotakin ratkaisevaa.

Välähtävä heureka-hetki tulee ikään kuin itsestään. Oivallus merkitsee ratkaisevaa läpimurtoa. Sitä voi viritellä ja houkutellessa esiin, mutta ratkaiseva oivallus jotenkin vain välähtää. Oivallusperusteita voi keräillä; se on tietoa, joka herättää poikkeavia ajatuksia. Mieli tyhjänä ei synny ideoita. Sameassa mielentilassa ainekset jäävät mielen pohjalle. Mieli harmaana on usein sammuneena, jolloin ei kannata ideoida väkisin. Siksi asiat kannattaa jättää hautumaan. Ideointi vaatii inspiraatiota, jossa henki (spiritus) virtaa vuolaana.

Traditionaalisen käsityksen mukaan luominen tapahtuu oivalluksen salamana, jota kutsutaan ahaa-elämykseksi. Luovuus liittyy äkilliseen näkemiseen. Luovuuskriitikko Weisbergin mukaan (1986 s. 50) todellisuudessa on hyvin vähän tukea näkemykselle, että ongelman ratkaisu nousisi alitajunnasta oivalluksen salamana. Inkrementaalinen ja empiirinen oppi luovuudesta on kokemusperäisten pienten keksintöjen vähittäistä kasautumista eikä suuria keksintöjä.

Oivallus ei synny vain alitajuisesta haudonnasta, vaan tarvitaan myös tietoista harkintaa. Se on intensiivistä ajattelua, jossa ajetaan läpi erilaisia vaihtoehtoja. Harkinta (deliberatio) on vanha aristoteelisetomistinen käsite, joka liittyy etenkin praktiseen järkeen, mitä nyt pitäisi tehdä. Praktinen harkinta ei ole suinkaan pelkkää alitajuntaa, vaan työmuistiin yritetään palauttaa kaikki tärkeimmät näkökohdat. Ennen ratkaisevaa päätöstä halutaan suhteellisuudentajuinen kokonaiskuva tilanteesta.

Luovat oivallukset ja assosiaatiot eivät synny tyhjästä, vaan hankitun tietovaraston pohjalta. Tavallisesti oivallus tulee valmistuneeseen mieleen, joka on miettinyt asiaa pitkään ja hartaasti. (Csikszentmihalyi 1996, 83) Suurikaan havaintoaineisto ei takaa tulosta, jos puuttuu osuva oivalluskyky. Jos taas tiedot ovat hatarat, ideointi on epävarmaa. Ajatus ei lähde rohkeasti lentoon, kun on pelko, etteivät siivet kannaa. Ammattilaiset voisivat ampuu idean alas argumentilla, että ethän sinä edes tunne alan perusteita.

Silloin kun on pyrkimys ideointiin, oivallus yritetään innoittaa virityskäsitteillä. Kun luova kekseliäisyys tuntuu pysähtyvän, virityskäsitteet tarjoa-

vat ulospääsyt. Inspiraatio herää jonkin vihjeen mukaan. Virityskäsitteiden ohella on virikekirjallisuus ja -keskustelut. Siinä kirjallisuutta ei siteerata suoraan, vaan toisten ajatuksia käytetään stimulanseina keksiä omia ideoita. Kartoitetaan muiden asenteita, mikä heille olisi uutta ja hätkähdyttävää.

Oivalluksessa pyydytetään uudisajatuksia mielen sisältä virtailevista tietoparvista. Siinä on tärkeää syöttökäsitteet, miten mielen sisältä saisi ongittua juuri sopivat ajatusyhdistelmät. Oivallusten etsintään kuuluu mielen sisäiset vedot, joilla ainekset saadaan osumaan toisiinsa. Silloin kun ideoimme, ei tarvita välitöntä aistikontaktia kohteeseen. Totuus löytyy mielen sisältä, mutta se vaatii mielen aktivoitua, että tärkeimmät asiat palautetaan työmuistiin. Jos luomistyön aikana samalla kerää perustietoja, se sotkee keskittymistä omiin oivalluksiin.

Oivalluskytkennät liittyvät käsitekytkentöihin. Oivalluskytkennässä keksitään yhdistää jotakin uutta, kun taas tavallinen käsitekytkentä tyytyy yhdistelemään tuttuja tietoja. Ilmeiset keksinnöt ovat niin helppoja, että ne on jo ilmeisesti tehty. Oivalluksessa tarvitaan käsitteellistä ajattelua, koska siinä ei etsitä pelkkiä sanoja vaan yleistettyjä todellisuuksia. Sana-assosiaatio tai kuva-assosiaatio on mielikuvien yhdistelyä, mutta oivallus on intellektuaalisempi, sillä siinä tajutaan yleispätevä yhteys.

Välähdyksen vähittäinen esiviritys

Kattavan tietovaraston keräys työmuistiin
Harkinta, vaihtoehtojen punninta
Virityskäsitteet välittäjänä epätavalliseen
Inspiraation tilaan hakeutuminen
Ajattelu - asioiden ajo mielessä kulkuketjuina
Keskittynyt valmius oivallusten kirjaamiseen

Hyvä idea tuntuu jo oivallushetkellä oikealta. Oivalluksessa on taustalla mukana todellisuustestaus, joka syntyy keksinnön osuvuudesta. Siinä syntyy ahaa-elämys, että tämä toimii. Se on uusi ajatus, joka samalla vastaa mielessä olevaa kuvaa todellisuuden vaatimuksista. Todellisuustestauksen perustana ovat tajunnassa olevat tiedot. Luovassa ideoinnissa tajunnan toinen puoli on kiinni realiteetissa ja toinen puoli mieltä tavoittelee uudis-keksintöjä

Oivalluksia yhdistellään ja laaditaan kokonaisia ajatusrakennelmia. Yksi oivallus saattaa olla vain yksi näkökohta, jonka rajallisuus tajutaan, kun samaa ideaa tarkastelee myöhemmin ja viileämmin. Se täydennykseksi tarvitaan toinen ja kolmas oivallus, että kaikki näkökohdat on käyty oikeasuhtaisesti läpi. Ensimmäinen idea kutistuu yhdeksi pointiksi, mutta samalla se suhteutetaan realistisesti muihin osatekijöihin.

Oivallusparvet liittyvät ideoinnin siihen vaiheeseen, kun pitäisi yhdistää useita irtoideoita. Heureka-hetki laajenee virtaukseksi, jossa jatkuva oivalluspurkaus tuottaa oivallusparvia. Luovassa virtauksessa oivalluksia tulee useita peräkkäin, jolloin luova työ etenee vuolaasti. Kun oivallus voidaan tehdä yhtenä välähdyksenä, kehittäminen vaatii aikaa, työtä ja kokeiluja. Ideoinnin kohteena ovat usein suuret kokonaisuudistukset. Kantavan suuridean päälle tulee kokonainen ideoiden parvi.

Irtoideat ketjutetaan kompleksiin kokonaisuuteen, jossa tarvitaan jäsenysideoita. Kun irtoideoita on kertynyt paljon, ne alkavat perustella toisiansa. Toisen asteen oivallukset koskevat niitä kytkentöjä, kuinka ideasyysteemiä rakennetaan. Oivalletaan jokin rakenneperiaate, jossa osat osuvat kokonaisprojektiin. Laajan ideasysteemin ykseyttä sitoo taustalla johtoidea, joka on koko systeemin periaate.

Ideoita ei esitetä muille juolahtamisjärjestyksessä vaan systemaattisena esityksensä. Mielellään määreitä voi heitellä keksimisjärjestyksessä, mutta sitten ne kootaan ja järjestellään. Kypsässä jäsentelyssä ideat esitetään loogisena johtona, joka etenee usein yksinkertaisesta peruskäsitteestä yhä mutkikkaampiin rakennelmiin, samoin kuin tieto pyritään systematisoimaan teorioiksi. Irtoideat järjestetään johdonmukaiseen ideasysteemiin.

Objektiivinen idea

- Idea on toteuttamiseen suunnattu ajatus
- Vanhat tuotteet vilisevät objektivoituja ideoita
- Omien ideoiden objektivointi paperille ja esineeseen

Kun tuntemattoman esineen tai ilmiön edessä kysytään, mitä järkeä tuossa on? Vastaus on kohteen objektiivinen idea. Idea on lyhyesti ajatus, mutta sitä ei voi yksiselitteisesti samaistaa pelkkään sisäiseen ajatukseen, koska on myös objektiiviset ja esineelliset ideat. Jo idean käsitteeseen sisältyy pyrkimys sen toteuttamiseen. Idea eroaa pelkästä tietoajatuksesta siinä, että idea suuntautuu tekemiseen ja tuotteeseen. Siksi ideaan sisältyy jo käsitteellisesti tendenssi objektivointiin.

Ideaa on vaikea rajata, että idea olisi vain mielessä, koska on myös toteutetut ideat. Monet haluavat vetää rajan, että ideoita voisi olla vain ihmis-

mielessä. Jos ideoilla ei ole vastinetta todellisuudessa, vajoaako "idea" pelkäksi mielen sisäiseksi kuvitelmaksiksi. Vanhat, valmiit esineet ovat kuitenkin täynnä entisiä ideoita. Objektilla on oma järkensä ja logiikkansa, joka aloittelijalle täytyy selittää.

Tavallisin moite ideakäsitetä vastaan on, että se pelkkä kuvitelma, mutta idean voi myös toteuttaa. Jo idean kertominen on sen julkaisu, jolloin siitä tulee intersubjektiiivinen, yhteisölle tuttu teksti. Idea ei jää vain pään sisälle, kun se ilmaistaan tekstinä ja kuvina. Esineellistämällä puhutusta ideasta tulee ulkoinen ja objektiivinen teos. Ihmistekoinen keino tuotteiden maailma on täynnä esineellistettyjä ideoita.

Idea on edustuksellinen representaatio. Idea voi olla sekä ulkoisesti present (läsnä) että mielessämme re-present. Platonilla ideat olivat objektiivisia niin, että tietyt ulkoiset kohteet osallistuvat ideaan. Pyöreässä kappaleessa on läsnä ympyrän idea. Sama ympyrän idea toteutuu taivaankappaleista alkaen lukemattomissa aistimellisissä ympyröissä. Vain ajatuksella tavoitettavaa ideaobjektia kutustaan noemaksi, mutta sitä voi kutsua myös objektiiviseksi ideaksi.

Idea voi olla sekä subjektiivinen että objektiivinen. On ideat mielessämme ja esineelliset ideat ulkona. Jo sillä että idea julkaistaan, se esineellistään johonkin keino muistiin, tekstiin tai tietokoneelle. Idea voi olla molemmissa: sekä tekijän mielessä että teoksessa, jonka kautta se leviää ja monistuu. On hedelmätöntä kiistellä, onko idea subjektiivinen vai objektiivinen, kun se voi esiintyä molemmissa olomuodoissa. Ulkoinen idea sisäistetään, muokataan ja jälleen ulkoistetaan. Idean prosessi on tätä kiertokulkua ajattelun ja olemisen välillä.

Taiteessa ja tuotekehityksessä on keskeistä omien ideoiden objektivointi. Idea ei jää pelkäksi ajatukseksi mielen sisälle. Idean ulkoistamisen aste on erilainen taiteessa kuin tuotekehityksessä. Kun idea välähtää, merkitsemme sen muistiin, joka on sen ensimmäinen ulkoistuma. Tuotteessa tulee vielä toinen esineellinen ulkoistuman taso. Erotetaan sanallinen ulkoistaminen (eksternalisaatio) ja fyysinen ruumiillistaminen (inkarnaatio), jossa idea esineellistyy.

Kun keskustelussa tai puhelimesta sanomme idean, se on jo idean ulkoistettu ilmaus. Silti pelkkä idean lausuminen muille ei ole vielä idean toteutus. Keskustelun ja suunnittelutekstien tasoa voisi kutsua intersubjektiiiviseksi ja vasta esineellinen toteutus on idean täysi objektivointi tai realisointi. Sosiaaliset ideat taas objektivoidaan organisaatioon; ne realisoituvat raha- ja valtasuhteisiin.

Usein valitetaan, että vain ideoidaan, mutta ei toteuteta ideoita. Tämä toteutus etenee kuitenkin monessa portaassa. Yhteiskunnallisesti vaikuttuvan idean toteutus vaatii päätöksentekoa, että se saa rahoituksen ja toteutuksen organisaation. Sitten alkaa reaalin toteuttava työ, jonka tuloksena

on objektivoidu idea. Perimmäinen toteutus on usein kohteen kulutus, jossa se realisoituu subjektivointina ja nautintoina. Kun syömme työn hedelmät, ne saavuttavat perimmäisen täyttymyksensä.

Idea objektivoiduu aseittain	
Teksti & kuva	Ajatusidea kirjataan teksti-ideaksi
Päätöksenteko	Toteutus päätös – objektivointilupa
Toteutustyö	Toimintavaihe – kehittäminen, valmistus
Valmis tuote	Esineellistetty ulkoinen tuote

Taiteessa idean objektivointi jää usein idean ilmauksen tasolla. Teos tulee kulttuuriteoksi, kun se monistetaan julkisesti. Näin julkistettuna taideteos on silti vain kuvia ja kertomuksia. Teoksen ideana voi olla ideaaleja, joilla pyritään vaikuttamaan yhteiskuntaan ja moraaliin. Taideteos voi lopulta objektivoidua siten, että se vaikuttaa ihmisten oikeaan käyttäytymiseen. Fiktiivisen taidesankarin käytöstä aletaan matkia tosielämässä.

Tuotekehityksessä pyritään jo heti ulkoiseen monistettuun ja esineelliseen tuotteeseen. Siinä piirustukset ja suunnitelmat ovat vain välivaihe, joiden mukaan rakennetaan tosituote. Tuotekehitys etsii ideoiden esineellistä objektivointia. Muovisen koekappaleen voi tehdä 3D-tulostimella, mutta prototyyppi on vain koekappale. Idea muuttuu siinä jo esineelliseksi keksinnöksi, mutta ei vielä teolliseksi tuotteeksi.

Idean objektivointi on tuttu sellaisista yhteyksistä kuin älypuhelin, mutta aivan arkiset käyttöesineetkin sisältävät monia objektivoituja ideoita. Teollisen muotoilun professorit Juhani Salovaara ja Raimo Nikkanen perustivat Smart Products -tutkimushankkeen. (Sotamaa 1999 s. 280) Älyn voi objektivoida tuotteeseen. Älykäs tuote sisältää monia pikkuniksejä. Tuotteessa voi olla objektiivista älyä. Se on nokkela ratkaisu, joista löytyy yllättävän näppäriä ratkaisuja.

Idean on objektivointiin suuntautuva käsite. Idea on käytännöllisempi kuin pelkkä tieto, koska idea suuntautuu toimintaan ja sen kautta objektiiviseen tuotteeseen. Idea toiminta-ajatuksena on suuntautunut tekoihin ja reaaliin tuloksiin, vaikka monet ideat jäisivät vain ajatuksen asteelle. Tieto tuodaan keskusteluun, jotta ymmärtäisimme paremmin. Idea taas tuodaan keskusteluun tarkoituksessa antaa toiminnalle suuntaa. Ajatus voi olla, että toteutetaan joku muu, mutta silti ideointi suuntautuu lopulta toteutukseen.

Idea ihanteena

- Ideassa etsitään, mitä pitäisi tehdä
- Ideali hienona ja hyvänä
- Ihanneratkaisun sovitus realiteetteihin

Idea on suunnitelma tai aikomus. Idea ylittää annetut faktat. Se ponnistaa ohi tosiasioiden tulevaisuuteen. Sitä suuntaa ihanteet, ideaalit. Idea suuntautuu enemmän tulevien tekojen ohjailuun kuin menneiden tekojen seilittämiseen. Idea on suunnitelma, mitä pitäisi tehdä. Näin idea on tavoitteellinen tai ihanteellinen, mikä olisi hienoa tai kivaa. Ideassa painottuu enemmän, mitä pitäisi olla kuin se mitä on. Idea on sellainen käsitteen erikoislaji, johon liittyy toteuttamisen tendenssi. Kun painotetaan ideaa ihanteena, käytetään sanaa ideaali.

Ihanteen käsite on lähellä hyvän käsitettä. Ideoinnissa pyritään johonkin hyvään. Perinteinen tiedon kriteeri – totuus – ei riitä. Totuuskin kääntyy ideoinnissa toimivuudeksi tai realismiksi. Idea ei kuitenkaan lähdetä toteuttamaan vain siksi, että se ehkä toimisi todellisuudessa. Idean täytyy olla myös hyvä; sen täytyy johtaa johonkin parempaan. Ideoiden arvioinnin tärkein kriteeri on niiden hyvyys.

Toimivuus on ideoinnissa vain toinen porras, jota tärkeämpää on tavoitella ihanteellista. Monet ideat ovat jollain tavoin toimivia tai realistisia, mutta ne ovat hyödyttömiä, elleivät ne johda mihinkään hyvään. Perinteinen hyvän käsite voi esiintyä ideoinnissa myös hyötynä, hienoutena, hauskuutena, ilona. Idean hyvyys tarkoittaa, että siitä on jotain iloa. Mitä enemmän ilonaihetta idea antaa, sitä parempi idea se on.

Ideota arvioidaan niiden hyvyyden mukaan. Tässä tulee ongelmaksi hyvyyden realitiivisuus ja abstraktius. Yleinen abstrakti hyvä täytyy konkretisoida lajityypilliseksi hyvyudeksi. Ideointi etsii lajikohtaista ideaalia. Lajimääreet antavat täydellistymisen dimensiot. Veitsen lajihyvyys on kovuus ja terävyys, mutta tyynyn lajihyvä on pehmeys. Realitiivinen hyvä täytyy eritellä noihin eri relaatioihinsa. Näin päädymme hyväanalyysiin, jossa idean ihanteellisuutta käydään erittelemään eri ulottuvuuksilla.

Ideointi etsii uusia ideaaleja. Niissä yhdistyy jokin uusi älyllinen oivallus siveelliseen yhteishyvän päämäärään. Hyvä idea on jokin moraalinen keksintö auttaa muita. Uusien ideaalien tietopohjana ovat reaaliset tarpeet, joihin keksitään uusia ratkaisuja. Ideassa on keksitty jotain parempaa kuin olemassa oleva. Ideaali ei ole hyvän ja pahan suhteen neutraali, vaan pyrkii johonkin hyvään tai korjaamaan ikäviä epäkohtia. Idea ihanteena tarkoittaa, että pelkästä minä-hyvstä edetään me-hyvään ja yhteishyvään. Idean tulee olla moraalisesti hyvä; siitä on hyötyä muille.

Luova ideaali eroaa yleisesti tunnetuista ideaaleista, joita vain kannatetaan tai vastustetaan. Ihanteita keksitään, jossa se eroaa pelkästä toiveesta tai visioista. Ideassa taas mietitään käytännön toimintaa, mitä pitäisi tehdä. Ideointi alkaa usein mahdollisuuksien mielessä pyörittelyllä, miten tätä voisi parantaa. Siinä etsitään älyllistä toimintasarjaa realiteetista ihanteeseen. Ideaalimallien kehittäminen on intellektuaalista ajatusmallien tekoa, jossa eri osatekijät yritetään saada osumaan älykkäästi kohdalleen

Idealla voi ilmaista jotain tosiolevaa, mutta ideaalinen on astetta epä-todellisempi. Se kuvaa tulevaa ihannetta, jossa voi toki ottaa mallia myös menneestä. Ideaali voi kuitenkin olla sikäli superreaalista, että se kuvaa tulevaisuuden todellisuutta. Se on askeleen edellä nykyaikaa. Se kuvaa uutta parempaa tuotemallia tai entistä hienompaa teosta. Mikä ensin on pelkkä idea, siitä tulee päämäärä ja toteutuessaan uutta todellisuutta.

Ideoinnissa on tärkeintä uudishyvydet. Innovaation peruskysymys: mitä uutta, pitää kääntää muotoon: mitä parempaa. Ei etsitä mitä tahansa uutta, vaan sellaista uutuutta, joka hyvydessä voittaa vallitsevan. Tavallinen ihminen tyytyy normaaliin eikä etsi ylittävää ideaa. Standardimalli on tavallinen tyyppimalli, mutta ideaalimalli kertoo millaisen kohteen pitäisi olla ihanteellisimmillaan. Hyvä on itsensä ylittämistä, mutta identiteettinsä suunnassa.

Ideointi ihannemallin luomisena
<p>Yleisideaalina hyvä idea - keksiä uutta hyvää</p> <p>Mahdollisuuksien sovittelu tavoitteisiin</p> <p>Tosiasioiden ylittäminen keksimällä olevaa parempaa</p> <p>Osoptimointi ihannemallin parantemiseksi</p> <p>Ihanteen täydellistäminen osien lokshtaessa kohdalleen</p>

Nykyään ihanteellisuuden arvostus on laskenut ja minäfilosofia on korostunut. Vastaavasti idean merkitys on muuttunut ihanteellisesta minäkeskeiseen. Sama merkitysmuunnos näkyy taiteissa, jossa ei kuvata ihanteita ja ideaaleja. Taitelija ilmaisee vain omaa luovuuttaan ja päähänpistojään. Idealla ei ilmaista yleisiä ideaaleja, vaan minän persoonallisia mieltymyksiä. Idealla ilmaistaan hetken tuntemusta, mikä minusta on ihanaa tai kivaa.

Ideaalit kuuluvat empiirisissä tieteissä vältettäviin ja jopa kiellettyihin käsitteisiin. Ideoita saa esittää korkeintaan hypoteeseina, joita on sitten empiirisesti testattava. Tällainen idea-spekulaatio ei ole sallittua empiiriselle tieteelle. Moderni kokeellisesti todennettava tiede syntyi juuri taistelussa vanhaa idealismia vastaan. Ihanteiden esittäminen kuuluu runoilijoille, poliitikoille, toimittajille ja julkisille keskustelijoille. Vakavasti otettava asiantuntija kertoo vain faktoja. Ideoinnissa on kuitenkin lupa esittää älyllisesti perusteltuja yleispäteviä ideaaleja.

Idea toimintaperiaatteena

- Idea tärkeimpänä perustoimintana
- Tuote odotustilassa ja toimintaansa heränneenä
- Uusien toimintojen keksiminen

Jo arkikäytössä idea-sana viittaa johonkin näkymättömään toimintaperiaatteeseen. Jos nähdään jokin outo laite, kysytään mikä sen idea on. Tyydyttävä vastaus kertoo, miten se toimii. Idea-sanassa korostuu erityisesti jokin nokkela keksintö laitteessa. Idea on jokin erityinen juju, jota emme ennen tienneet. Tajuamme miten mikrouuni toimii, kun tajuamme sen idean, miten se eroaa perinteisen lämpöuunin ideasta.

Toimintaperiaate on salainen idea miten joku toimii. Esimerkiksi nykyaikaisen lyijykynän ideana on pitää irtolyijy paikallaan, samalla kun sitä voi tarvittaessa syöttää lisää napin painalluksella. Siinä on ristiriitaiset vaatimukset tarttua ja joustaa, jota varten kynässä on kiristysrenkas ja jousi. Kun kynän päästä painaa, kiristys heltiää ja kärkeen voi painaa uutta lyijyä. Sitten taas jousi painaa kiristysrenkaan lyijyholkin päälle.

Kätketty idea saattaa liittyä esineen toiminnan ohella myös sen valmistukseen. Esineen tietty ominaisuus selittyy erityisellä valmistustavalla. Esimerkiksi sillanrakennuksessa ihmetyttää, miten pilarien raskaat perustukset voidaan rakentaa veden alla. Ideana onkin rakentaa ne maalla kuin telakalla ja hinata sitten määräpaikkaansa upotettavaksi siltapaikalla täytäten niiden kelluneet osat vedellä.

Teoreettisen ja luovan ideoinnin ero on siinä, että teoreettiset totuudet pelkistetään havainnoista. Vanhat ideat kerrotaan kysyttäessä tai luetaan alan oppikirjoista. Luova ideointi taas käyttää aineksinaan mielikuvituksen juoksutuksia ohi todellisuuden. Siinä ei kysytä mitä on, vaan mitä pitäisi olla. Idea eroaa pelkämästä normatiivisesta tiedosta, koska siinä ei valita normia vallitsevien standardien välillä vaan etsitään uutta toimintaperiaatetta.

Modernin muotoilun periaate 1900-luvulla oli etsiä esineiden funktioita. Koristelun sijaan etsittiin toiminnallisesti hyvää muotoilua, jossa funktio-

naalista alettiin pitää myös kauniina. Funktion käsite on lähellä ideaa. Kun moderni teknokraatti ei halunnut käyttää vanhanaikaista idea-sanaa, hän puhui funktioista. Se viittaa matemaattiseen riippuvuuteen ja moderniin hyötyajatteluun. Idea-sanaa ei voi kuitenkaan suoraan korvata funktiosanalla tai puheella toiminnoista. Siinä kadotetaan idean ajatuksellinen ja keksinnöllinen sivumerkitys.

Rakenteista → Toimintaan
Staattinen rakenne → Ajoittainen toiminta
Potentiaalinen odotustila → Aktuaalinen ajotila
Osien erillisyys → Osan ominaistoiminta
Rakenteellinen yhteys → Kausaalinen kulku
Osien kokoonpano → Prosessi yli osien

Idea palvelee tiedon dynaamisena tiivistäjänä. Olemus on olemisen pysyvyyttä. Ideassa taas painottuu toiminnallisuus ja ihanteellisuus. Idea on käytännöllinen toimintaperiaate. Idea ei ole yksi ydin vaan tapahtumasarja. Paikallaan olevasta näkyy vain sen rakenteet, mutta sen idea paljastuu vasta toiminnassa. Tietyt struktuurit palvelevat niitä vastaavia funktioita. Idea ikään kuin virtaa rakenteiden läpi.

Idea ei näy suoraan, kun kohde on seisovassa tilassa. Idea paljastuu vasta kun kohteen näkee käytössään. Idea prosessina ilmenee ajassa ja liikkeessä. Tasaisen liikkeen sijaan idean prosessi voi olla ajoittaista, jossa pitkän odottelun jälkeen tulee hetken nopea toiminta ja sitten taas paluu odotteiluun. Pöytä alkaa pöytimään, kun se katetaan ja sen ääressä syödään. Silloin se toteuttaa ideaansa ja väliajat se on vain potentiaalinen pöytä. Erilaisissa laitteissa eri toiminnot aktualisoituvat vain hetkittäin. Ne ovat pääasiassa potentiaalisina kykyinä; vasta käytössä funktio käynnistyy.

Perusajatteluun kuuluu ajo ja kytkentä. Latinan ajattelusana cogito on yhteen ajaa (co-agere). Ajo vaatii aineistoa ja aikaa. Aktiosta tulee ajo, jossa kohde liikkuu omatoimisesti, mutta silti suunnatusti. Ajattelussa tajunta toistaa tai ennakoii objektin aktion. Ideoinnissa kohde pannaan oman mielen sisällä prosessoimaan omatoimisesti. Objektin tietokuva pyörii päässä niin kuin se toimisi itsessään. Ajattelu on ajoa, aktiota niin mielen kuvina kuin kohteen kulkuna.

Idean toinen vanha kreikkalainen nimi on "auto" eli suomeksi itseys. Kun etsitään jonkin käsitteen ideaa, kysytään mitä se on sinänsä ja omatoimi-

sesti. Ajattelu pelkistää ensin käsitteen auton ja ryhtyy sitten ajamaan sillä. Siinä etsitään jotakin itseliikkuvaa. Auto on itseys, puhdas käsite sinänsä. Auto liikkuu luontaisesti tietyllä tavalla, mutta sitä voi ajaa praktisesti: ohjata, kiihdyttää ja jarruttaa. Ajattelussa tämä ajo tapahtuu pään sisällä.

Luova ideointi menee perusprosessoinnin yli. Siinä ei toisteta toimintaa sinänsä vaan keksitään uusia toimintoja. Luovuuden yleinen menettely on keksiä vanhoille esineille uusia käyttötapoja, mihin uuteen toimintaan se soveltuisi. Siinä avataan kohteen omia potentiaaleja keksimällä niihin sopivia uusia aktioita. Realistinen keksintö toimii käytännössä. Sitä voi kokeilla ja kehitellä yhä sujuvampaan toimintaan.

Idea keksintönä

- Ajatusideasta toimivaan esineelliseen keksintöön
- Keksintö ennennäkemättömänä ja ainutlaatuisena
- Salaisesta ideasta patentiin

Keksintö on jossain idean ja innovaation puolivälissä. Keksinnön ydin on luova idea. Innovaatio on jo keksinnön kaupallista hyödyntämistä. Keksintö on jo toimivaksi prototyyppiä kehitetty idea. Ideassa etsitään uutta ajatusmallia. Se on ajatus keksinnöstä, joka edeltää esineellisiä kokeiluja. Keksintö menee pidemmälle toteutukseen. Keksinnöksi sanotaan uutta tuotemallia. Voimme rullata vaiheiden - idea, konsepti, keksintö, innovaatio - väliä edestakaisin, jolloin ne nähdään saman prosessin osina.

Käsitettä "keksiä" voi käyttää lähes samoin kuin oivaltaa, ideoida. Keksinnön ajatuksellinen puoli on tämä oivallus, mutta keksintö menee yli pelkän ajatusluomuksen myös aineelliseen todellisuuteen. Keksintö tehdään päässä, mutta sillä on kantavuutta myös esineellisesti toimivaan ratkaisuun, jolloin keksintöön kuuluu alkuidean ohella kehittäminen ja kokeilu. Keksintöjen historia kuvaa, miten menneet ideat kehitettiin toimiviksi keksinöiksi.

Innovaatioprosessi alkaa ideasta ja etenee konseptiksi ja keksinnöksi. Innovaatio keksinnöstä tulee vasta, kun se on kaupallistettu. Jokainen ideapolku ei johda menestykselliseen innovaatioon. (Moisio, Lempiälä, Haukola 2009 s. 15) Innovaatio voi koostua useista keksinnöistä, mutta yksi merkittävä keksintö voi poikia monia kaupallisia innovaatioita.

Suuriin keksintöihin liittyy jopa vuosikausien valmistelu. Keksinnöllistä ideaa kehitellään kuukausikaupalla ja monia suuria keksintöjä on valmisteltu jopa vuosikymmeniä. Joillekin yhden tai muutaman idean kehittäminen on koko elämäntyö, joka eroaa aivoriihen asenteesta heittää sata ideaa minuutissa. Keksintö voi koostua yhdestä perusideasta ja muutamasta sitä tukevasta lisäoivalluksesta.

Tuotekehityksessä keksintö saa tunnustuksensa patentissa. Keksintö esitetään patenttihakemuksessa, jossa kysytään mikä on keksinnön kohde, mihin tarpeeseen se vastaa ja mihin ympäristöön se sopisi. Miten keksintö välttää tunnetun tekniikan varjopuolet.. (Heinonen & Baltscheffsky 2005 s. 58) Patenttihakemuksen keksinnöllisyyttä arvioidaan tarkastelemalla keksinnön ja olemassa olevan tekniikan eroavuuksia. Mitä enemmän ratkaisu eroaa aikaisemmasta, sitä keksinnöllisempi se on. (Rahnasto 1996 s. 61)

Luovuuden yhteydessä puhutaan usein ihannoiden avoimuudesta: kerro heti muille kaikki uudet ideasi. Tosi keksintöjä varjellaan salaisuuksina. Kun on kyse tunnustetusta keksinnöstä, jonka suojaksi haetaan patenttia, ideaa ei saa julkaista ennen kuin se on saanut viranomaisten hyväksynnän keksinnöksi. Tosi keksinnöt salataan, kunnes ne ovat saaneet laillisen suojan. Patenttijuristien ensimmäinen, toinen ja kolmas ohje on: pidä keksintösi salassa niin kauan kuin voit. (Heinonen & Baltscheffsky 2005 s. 40)

Insinöörit puhuvat mieluummin keksinnöistä, mutta taiteessa puhutaan luovuudesta. Insinööri keksii toimivia kojeita, mutta taitelija luo mielikuvituksellisia näkyjä. Muotoilussa insinööri keksii tehokkaat koneistot ja taitelija luo vetävän ulkonäön. Keksiminen on käytännönläheisempää ja luovuus on mielikuvituksellisempää. Keksiminen yhdistelee olevaa, mutta luovuus tuottaa ennennäkemättömiä uudisrakennelmia. Lennokas insinööri voi olla luova ja taiteessa voi tehdä teknisiä keksintöjä. Keksiminen ja luominen vaativat molemmat ideoita.

Ideointi alkaa tavallisesta, mutta etsii epätavallista. Siinä etsitään kohteen omaa yleisyyttä ja samalla vältetään yleisimpiä puheita. Uutta ei keksitä heti, vaan ensin pyöritellään tuttuja asioita. Tavallista ei tule torjua, vaan se muodostaa ideoinnin prosessissa vastapoolin etsittäväälle uutuudelle. Uusi syntyy tavallisen taustaa vasten. Luova ideointi etsii yllättäviä mielikuvia. Tavalliset assosiaatiot taas ovat kliseitä, mitä jokaiselle tulee heti ensinnä mieleen.

Lievempi luovuus on vain uusia näkökulmia. Tosi luovuus etsii uusia periaatteita. Tavanomainen ideointi etsii ratkaisuja asetettuihin ongelmiin. Luova ideointi etsii uudet ongelmat. Näkökulman vaihto tulee jo kysymyksenasettelussa, jolloin ratkaisua ei etsitä samoilta poluilta, jotka ovat jo muiden tallomia. Divergentti luovuus etsii sieltä, minne muut eivät ole tajunneet mennä.

Ideoinnin tavoite on sanoa jotakin uutta ja omaperäistä, joka on toimivaa eikä pelkkä vitsi. Ideointi tähtää toisinajatteluun, johon kuuluu tutun ja tunnetun hylkäys. Idea ei ole ilmeinen, vaan idea hyppää odottamatta. Idea ei ole tasaista määrällistä kasvua vaan laadullinen hyppäys. Oivallus syntyy, kun aineisto on aikansa vaikuttanut mielessä. Jo arkipuheessa on pyrkimys luovuuteen keksiä jotakin, mitä pöytäseurue kuuntelee hämmästyneenä.

Luomisen dialektiikkaa on kehitellä jotain ei-olevaa, josta silti tulee reaalista. Idea on tulemiseen suuntautunut. Siinä ei-olevasta tulee olevaa. Olevan ajatuksellinen uusintaminen, ei ole luovaa, koska se jäljittelee jotain jo olevaa. Vasta kun rakennamme ajatuksissamme olemattomia, olemme luovia, mutta toteutuksessa ajatus-olevasta tehdään taas reaali-olevaa.

Nerous eli geniaalisuus on kykyä genesikseen eli uuden luomiseen. Nerous on perusteellisempaa luomista kuin vain yhdistelmäkeksinnöt tai idea-siirrokset. Nerouteen liittyy idearakennelmat eikä pelkkä kytkentäkeksintö. Nerous liittyy alkumallien luomiseen. Tavallinen luovuus tyytyy muotoiluun, mutta nerous keksii arkkityypin tai perusidean. Siitä rakennetaan toimiva keksintö, jossa hienon esi-idean päälle kehitellään ideajärjestelmä.

Keksintö ideajärjestelmänä
Praktinen tarkoitus – ajankohtainen tarve
Teoreettinen periaate – luonnonlaki, kausaaliyhteys
Valinnat vanhoista malleista – yhdistää omaa ja lainaa
Keksinnöllinen uutuus – varsinainen väläys ja perusidea
Kompakti toimiva kokonaisuus – kätevä ja luotettava

Tietojenkäsittelyyn kuuluu tietojen tiivistys ja käyttö praktisiin päämääriin. Keskeistä on tietojen prosessointi logos-muodossa. Minä sulattaa tiedot yhteen ja valaa niistä uusia muotoja. Ainekset kelluvat ja kypsyvät mielessä, jossa alkuperäiset ainekset kokevat muodonmuutoksen. Ajattelusta kohdetta pyörittää minän ohella objektin omat luontaiset tendenssit. Minä toimii siinä ajurina, mutta käsitteet juoksevat omalla perustallaan objektinsa edustajina. Kytkentäkeksinnöistä edetään luovuuteen, kun laaditaan laajoja ajatusrakennelmia ohi nykytilan.

Ideointiin kuuluu sisäinen todellisuustestaus. Kun keksitään jotakin uutta, sitä verrataan tietojen muodossa mielessä olevaan todellisuuteen. Miellemme juolahtavien keksintöjen toimivuus testataan vertaamalla niitä mielessämme oleviin tietoihin. Lapsilla sisäistetty todellisuus on paljon pienempi, jolloin he päästävät ulos ideoita, jotka aikuinen heti näkisi epärealistisiksi. Aivoriiehen kuuluu unohtaa tilapäisesti tämä realiteettitestaus, jotta ideat virtaisivat helpommin mieleen. Vasta toisessa vaiheessa tulee arviointi idean todellisesta toimivuudesta.

Keksiminen alkaa kuvitelmista ja mieliteoista, mikä olisi vaikuttavaa ja hienoa. Myös praktinen ideointi etsii vaikuttavaa ja hienoa, joka on koettu käytännölliseksi. Kuvitelmista iloitaan suoraan ilman esineellistä tuotetta ja sosiaalista tunnustusta. Verbaalinen ideointi on sitä, että tajunnassa pyöritellään vain sanoja, mutta keksinnöllisyys ei pysähdy vain puheisiin. Taideteokset nautitaan jo pelkinä kuvitelmina. Insinööritieteissä taas suunnitellaan todellisia tuotteita, jotka kulutetaan esineellisesti. Taideteollisuus on välimuoto, jossa esineen ulkonäkö saattaa tuottaa suurempaa tyydytystä kuin sen hyötykäyttö.

Filosofinen idea

- Platoninen perikuva ja pelkistetty itseys
- Aristoteelinen muoto ja dynamis
- Hegeliläinen prosessi ja vastakohtien ykseys

Luovaa työtä tekevien taiteilijoiden ja insinöörien on syytä tietää jotain filosofisesta ideasta. Se rikastuttaa luovaa suunnittelua, kun on jonkinlainen aatehistoriallinen käsitys siitä, mitä idealla on tarkoitettu länsimaisen ajattelun historiassa. Ideakäsite klassisessa filosofiassa ei ole yksi ja yhtenäinen, vaan se voidaan nähdä kehittyvänä. Vaikka sen alku oli platoninen, ei tarvitse pysähtyä Platonin staattiseen yleiskäsitteeseen, vaan ideat tulevat dynaamiseksi jo aristoteelisessa käänteessä dynamiksesta energieaan. Jos taas idealla tarkoitetaan aistimellisiä mielikuvia, se on lockelainen idea. Jos haluaa painottaa vastakohtien jännitteiden kautta etenevää prosessia, se on hegeliläinen idea.

Kun sanat ovat syntyneet, alettiin kysellä logoksen takana olevaa ykseyttä. Kreikkalaiset alkoivat kohottaa sanoja käsitteiksi, josta syntyi logos-idea. Primitiivisillä kansoilla oli vain sana ja tämä tässä kohde, mutta ei yleiskäsitettä. Sokrates pohti yleisiä ideoita, mitä on kauneus tai oikeudenmukaisuus yleensä. Ideaoppi syntyi yleiskäsitteen ongelmasta ja ideat ovat peräisin havaintojen moneudesta pelkistetyistä hahmoista. Platon pyrki kehittämään sokraattisia kyselyä yleiseksi filosofiseksi menetelmäksi, dialektiikaksi. Logoksesta tuli dia logos.

Platonin ideaopista puhutaan ikään kuin yhtenäisenä teoriana. Sellaista yhtenäistä ideaoppia ei ole. (Schmitz 1985 s. 14) Silti Platon oli aatehistoriassa ideakäsitteen perustaja, josta on lukuisten tulkintojen ja selitysten kautta kehittynyt filosofinen ideaoppi. Platonille ideat olivat todellisempia kuin aistitodellisuus, koska aistimelliset kappaleet tulevat ja menevät mutta idea säilyy. Vaikka ympyröitä olisi kuinka paljon, on vain yksi ympyrän idea. Pöydän idea ylittää kielirajat. Se on niin kreikan trapezion kuin eng-

lannin table. Vaikka pöytien tyyli vaihtelevat, pöydän idea säilyy sen perusfunktiona, toimia tasaisena alustana, joka on sopivasti käden ulottuvilla.

Idean tärkein platoninen määre on, että se tavoitetaan vain ajattelemalla, vaikka se voi ilmetä näkyvästi. "Nuo monimuotoiset asiat voidaan tavoittaa näkemällä, ei ajattelemalla, ideat taas ajattelemalla mutta ei näkemällä." (V 507 c). Idean tuntomerkki on "itse", tai alkukielellä "auto". Kun kysytään ideaa, kysytään itseyyttä eli identiteettiä. Ideat syntyvät kiteyttämällä mo-
neudet ykseyksiin. Idea on lähellä olemuksen käsitettä, kun se keskittyy vain oleellisimpaan. Platon antoi idealle pysyvyyden määreen, mutta se ei ole niin ehdoton määre, ettei mitään muuttuvaa voisi sanoa "ideaksi". Ideat ovat yleensä suhteellisen pysyviä, mutta sen rinnalla on suhteellisen pysyvi-
en ideoiden hidaskuutos.

Idea liitetään ideaan sen määreellä "A on B". Kytöksinä "on" voidaan kääntää platonisesti: osallistuu ideaan. "Talo on kiveä" tarkoittaa, että talo on osallisena kiven ideasta ja saa kiven ominaisuudet: kovuuden ja palonkestävyyden. Se jolle annetaan määre "hyvä" tai "kaunis" osallistuu hyvyyden tai kauneuden ideaan. Tässä tarvitaan tarkempaa analyysia, onko se itsessään kaunis vai onko sillä vain jokin kaunis ominaisuus. Platonismi huipentuu oppiin hyvän ideasta. Kukin käsite voidaan esittää hyvä-
dimensiolla: hyvä talo, parempi talo; hyvyyden huippu on paras (ariston).

Aristoteles ei torjunut ajatuksella tavoitettavaa tasoa, vaikka hän torjui Platonin transsendentin ideamaailman. Ajatuksellinen ja empiirinen yhdistyvät Aristoteleella. Hänen mukaansa aistihavainnoista syntyy muistumia (mneme) ja siitä syntyy kokemus (empeiria) ja kokemuksesta syntyy tieteen lähtökohta. (An.post. 100 a 5) Aristoteleen empirismi tarkoittaa, että kasautuva muistitieto synnyttää kokemuksen eli empirian. Emme enää ajattele jokaista yksilöä erikseen, vaan ne ikään kuin sulautuvat mieles-
sämme hahmoiksi, josta syntyy yleistetty tieto ja ideat.

Platon abstrahoi nämä yleiset ideat omaksi ideamaailmaksi, jossa ideoita voidaan tarkastella sinänsä omana transsendenttina tasonaan, mutta Aristoteleella ideat ilmenevät sisäisinä eli immanentteina aistiolioissa. Aristoteleen Platon-kritiikin kärki oli, ettei tarvita mitään erillistä ja tuonpuoleista ideamaailmaa, vaan ideat ovat keskuudessamme läsnä aistikappaleisiin kietoutuneina olemuksina.

Aristoteleen käsite "muoto" oli muunnos Platonin idea-käsitteestä. Olion forma on sen idea. Koko ajattelun kaava muuttuu, kun eidos käännetään forman sijaan ideaksi. Ne jotka lukevat Aristoteleesta alkukielellä tunnistavat Aristoteleella platonisen eidos-sanan, joka käänöksissä kätkeytyy "muotoon". Aristoteleen mukaan ideat (eidos) ovat olemuksia (ousia). (Met. 991 a 1) Eidos on aineeton periaate joka esineellistyy ainekseen. Ulkoinen muoto mutkistuu rakenteeksi, joka on potentia uusiin toimintoihin.

Pelkkä fysiikka ei riitä, vaan tarvitaan myös metafysiikkaa, joka tutkii aistiluonnon takana olevaa ideamaailmaa. Uuden ajan empiirisissä luonnontieteissä kauhisteltiin tätä metafysiikkaa, mutta luovan ideoinnin kannalta metafyyminen spekulatio on hyödyllinen lähestymistapa, kun halutaan luoda luonnon ylittäviä dynaamisia ideoita. Tavallaan kaikki keinoitekoinen on metafyyminen, sillä se ylittää sen mitä luonto sellaisenaan tarjoaa. Kun ihminen veistää puusta jakkaran, se on jo metafyyminen, koska puussa ei kasva jakkaroita luonnostaan (Gilson 1974 s. 53).

Aristoteles toi ideaan dynamiikan potentiaalista aktuaaliseen. Peri-olevasta voi siten edetä liikkeen periaatteeseen. Ideasta tulee toimiva, kun potentia lähtee aktualisoitumaan. Ideasta tulee liikkuva, kun potentia lähtee toimintaan. Kyvyllä (dynamis) tarkoitetaan muutoksen tai liikkeen prinssiippiä. Kyky voi olla kohteessa itsessään kuten kovuus kivessä tai taitona toisessa kuten muurarilla on rakennustaito. (Met. 1019 a 15) Toimiva idea aktualisoituu ja etenee innovaatioon.

Descartesilta on peräisin merkitysmuunnos platonisesta objektiivisesta ideasta ajatuksellisiin subjektiivisiin ideoihin, joka jatkui Spinozalla. Ideasta tuli ajatus ja sitten mielikuva. Descartesin dualismissa ajattelun (cogiton) maailma on täysin erillinen esineellisen (ekstension) maailmasta. Spinozalla ajattelu ja ulottuvuus olivat saman substanssin attribuutit eli väylät, jossa sama sisältö saattoi liikkua sekä ajattelun että ulottuvaisen väylällä.

Nykyään hallitseva valtakulttuuri on anglo-amerikkalainen, jonka taustalla on englantilaisen empirismin perinne. Siten ei ole olemassa suurta amerikkalaista idea-kirjallisuutta. Idealismilla englanninkielessä tarkoitetaan ennen muuta subjektiivista idealismia, jossa koko maailma on vain minun mielikuviani kuin unikuvat. Se on eri asia kuin luova ideointi, koska siinä ei ajatuksellisia idealuomuksia objektivoida, vaan ulkomaailma sellaisenaan nähdään oman mielen kuvitelmana.

Locke tarkoitti ideoilla kaikkea mitä on tajunnassa: kuvia, kuvitelmia, muistoja. Siinä ei tehdä eroa ajatuksellisen ja aistimellisen välille. Empiristeille ei ole järjentietoa; siksi ideointi alennetaan mielikuviksi. Siitä puuttuu platoninen idean määre: vain ajatuksella tavoitettava. Sen sijaan kompleksit ideat syntyvät aisti-ideoiden yhdistelminä, jolloin ideointi on assosiointia eli mielikuvien yhdistelyä. Ideointi on alempaa kuvavirtaa eikä ajatuksellisten periaatteiden keksintää.

Englantilaisessa ja ranskalaisessa valistusfilosofiassa idea merkitsi mielikuvaa (representatio), mutta Kant palautti idean platonisen merkityksen järjen käsitteenä. Ideakäsité ei ole tarkoitettu kokemusten kertomiseen. Kantin mukaan ymmärryksen käsitteet konstituivat kokemuksemme. Ideoilla taas on regulatiivinen käyttö teoreettisessa järjessä. (Inwood 1992 s. 123) Kant palautti idean järjen käsitteeksi, mutta ei objektiiviseksi ideaksi. Ideat ovat ajattelun apuneuvoja järjestää alempia kokemuskäsitteitä.

Idea eri filosofiilla

Platon: aistioliot pelkistetään itseyyteen, autoon

Aristoteles: dynaaminen idea aktualisoituu

Locke: idea on aistimellinen mielikuva

Kant: idea on kokemusta jäsentelevä järjen käsite

Hegel: idean prosessi subjektin ja objektin välillä

Kant nojautuu Platoniin ottaakseen idea-sanana taas käyttöön, sen sijaan että olisi takonut uusia sanoja. Kantin ideakäsite perustuu ihmismielen analyysiin eikä täysin vastaa Platonin ideakäsitettä. (Chamberlain 1909 s. 72) Ymmärrys vain kiteyttää kokemuksesta käsitteen, mutta idea ylittää kokemuksen. Idea on periaate yli kokemuksen. Kantin kuuluisa olio sinänsä (Ding an sich) vastaa Platonin noemaa. Kant oli kuitenkin Humelta perinyt skeptismin, että hän epäili, miten noita ideoita tavoittaa.

Idealla Kant tarkoitti välttämätöntä järjen käsitettä, jolla ei ole aistikohdetta. Ne ovat transsendentaaleja ideoita, jotka ylittävät kokemuksen rajat. Kantilla idea on noumenaalinen eikä empiirinen (KrV s. 383). Idea Kantilla on toisen kerroksen metakäsite, joka suuntaa ymmärryskäsitteitä. Esimerkkinä regulatiivisesta käsitteestä on idea luonnon tarkoituksenmukaisuudesta, joka toimii linkkinä luonnonkäsitteistä vapaudenkäsitteisiin. Puhutaan järjen kritiikin kohteena oli regulatiiviset järjen ideat.

Kantista lähtien filosofiassa on erotettu ymmärrys ja järki. Järjen käsitteet palvelevat käsittämistä (Begreifen), kun taas ymmärryksen käsitteet palvelevat havaintojen ymmärtämistä (Verstehen). Puhtaan järjen käsitteitä kutsutaan nimellä transsendentaaliset ideat. (KrV s. 367) Järki operoi ideoilla ja ymmärrys käyttää mielikuvia. Ymmärrys yleistää ja syntetisoi havaintoja. Idea on järjen käsite, vaikka idea voi ilmetä aistimellisesti. Ideoita kuvastavia ilmiöitä voi nähdä ja kuulla, mutta takana oleva idea täytyy tajuta intellektuaalisesti.

Hegelin laaja tuhatsivuinen pääteos *Logiikan tiede* on esitys logoksesta ja ideasta, mitä ne olivat puhtaana ennen luontoa ja historiaa. Tavanomainen kristillinen käsitys on, että tutkimattomia ovat Herran tiet, mutta Hegel selvitti mikä oli Jumalan maailmansuunnitelma ennen olioita (Weltplan ante rem). Hegelin logiikka on uskonnollisesti tulkittuna teoria siitä, millainen Jumala oli ennen maailman luomista ja millainen oli Hänen luomis-

suunnitelmansa. Samalla tavalla ihminen luo logosten ja ideoiden avulla. Talot, koneet, taideteokset ovat näitä ihmisen luomistyön tuotteita.

Hegelin idea ohittaa laajasti platonismin kehukset, mutta Hegel myös asettuu Platonin idea-tunnuksen alle. (Vieillard-Baron 1979 s. 222) Hegel oli syvällisesti omaksunut Platonin ajatuksellisen ideakäsitteen ja sisällytti sen järjestelmänsä. Hegelillä idea on jotain korkeaa ja keskeistä kuten Platonilla, mutta itse ideakäsite on hänellä enemmän liikkeen kuin pysyvyyden periaate. Idea Hegelillä on oleellisesti prosessi ja tässä se eroaa platonisesta ideasta, joka on lepoa ja muuttumatonta olemista. (Enz I § 215)

Kun Platonilla oli objektiiviset ideat ja uudenajan idea taas oli subjektiivinen mielikuva, yhdisti Hegel nämä molemmat näkökulmat idean prosessiin, joka kiertää objektista subjektiin ja taas objektiin. Idea subjekti-objektina kehittyi vastakohtana Descartesin dualismille, jossa tajunta on yksipuoliseksi subjekti ja idea on yksipuolisesti vain ajatuskuva. Subjekti-objekti-suhteen pääpoolit ovat totuuden idea ja hyvän idea. Tiedostus on idean teoreettista toimintaa. Tahtominen on idean praktista toimintaa. Totuuden idea on teoreettinen idea edistää tietoisuuttamme. Hyvän idea on praktinen idea, miten parantaa kohdetta.

Ymmärrykselle idea on ristiriitainen, koska sille subjektiivinen on vain subjektiivista ja objektiivinen vain objektiivista. Vasta niiden siirtymässä idean oppositiot tulevat kumottuina. (Léonard 1974 s. 492) Hegelin ideakäsite on siksi niin vaikeatajuinen, kun idea yhdistää vastakohtia. Idea siirtyy poolista toiseen ja heijastaa vastakohtaansa. Dia-logos on kaksi logosta, kaksi puolta. Kaksipäinen perusvastakohta produsoi jo kolmatta risteävää dimensiota. Dialektisen idean tärkein anti on, ettei ideointi sammu ristiriitoja kohdattuun, vaan keksii keinot välittää vastakohtat ja rakentaa sopivia kontrasteja.

Hegel antaa idean keskeisiksi määreiksi, että idea on prosessi. Se sisältää liikkeen vastakohtien välillä. Voi toki olla myös staattiset ideat ja lineaarisesti liikkuvat ideat, jotka etenevät yksisuuntaisina kausaaliketjuina vailla ristiriitoja, kuten monet mekaaniset prosessit. Liikevoima elottomilla on vain olemus mutta elollisilla ja ihmistekoisilla esiintyy idea. Elolliseen liittyy tavoitteellisuus ja elollista selittää sen pyrkimykset. Idea on ikään kuin tavoitteellisen olennon olemus. Ihmisen tekemillä artefakteilla: koneilla, tuotteilla ja taideteoksilla on idea, jonka ne saavat ihmisen tuottamina ja palvellessaan ihmisen tarkoituksia.

Yhteenvedon filosofisesta ideasta voi todeta, että se on enemmän oleelliseen keskittymisen väline kuin keksimisen väline. Kun tavallinen arkipäiväinen idea vastaa kysymykseen, mitä nyt tehtäisiin, filosofinen idea etsii vastausta, mitä jokin perimmiltään on. Filosofisen idean avulla etsitään askelta syvempää totuutta, mikä on kohteen olemus tai korkeampaa ideaa, mikä on sen ihanne.

Ideakritiikki

- Epäluulo subjektiivista spekulointia kohtaan
- Sallittu tekninen ongelmanratkaisu
- Tunnistaa ja tunnustaa toisten ideat

Ideasanaan ja idealismiin suhtauduttiin kielteisesti 1900-luvulla. Sitä perua on käsitys ideoinnista haihatteluna. Vakavasti otettava tutkija lähtee yksinomaan aineistostaan eikä keksi omiaan. Tuotekehityksessä lähdetään yksinomaan asiakkaiden tarpeista ja markkinoiden imusta eikä insinööri ideoi omiaan. Empiirinen taide kuvaa realistisia kokemuksia tai uusia näkökulmia ja hylkää vanhanaikaiset kauneuden ideaalit.

Perinteinen idealismi oli lähinnä 1800-luvun ilmiöitä. 1900-luvulla valtaaan nousseet modernit filosofiat - positivismi, marxismi, eksistentialismi - kritisoiivat vanhaa idealismia. Se kuului vain filosofian historiaan jonakin ohitettuna ja vanhentuneena. Kuitenkin luovan talouden myötä idea-sanan toinen merkitys keksimisenä alkoi korostua. Vaikka 1900-luvulla lähes kaikki suuntaukset hylkäsivät idealismin, ei ideaa täysin hylätty, vaan se sai toisen merkityksen lähinnä teknisinä keksintöinä.

Ideota pidetään epäilyttävänä, kun ne ovat vain oman mielen keksintöä ja kuvitelmia. Jo kouluopetuksesta lähtien pidetään epäilyttävänä, jos joku keksii juttuja aivan omin päin. Luovuutta vähätellään, kun se on vain omaa keksintöä eikä oikeita tosiasioita. Mielikuvitusta pidetään tyhjänä kuvitteluna, pikkulasten puuhana. Idea on vain ajatus ja ideoiden ilmaisut ovat vain pelkkää puhetta. Käytännön toiminnan ihminen ei ideoi vaan hän tekee.

Luominen ymmärretään usein niin, että se on jotakin konkreettista, kuten luodaan lunta. Luomisen välineet ovat lapio tai sivellin, jossa tärkeintä on tämä tekeminen, käden liike. Ajatusten luominen on liian filosofista. Siitä syntyy vain ideoita. Luominen tapahtuu enemmän käsillä kuin mielessä. Pelkät ideat ovat pelkkää puhetta. Ajatuskielteisyys johtaa kuitenkin siihen, että työtä ohjaa aivan tavalliset ajatukset. Ei vaivauduta miettimään mitä tehdään, vaan tehdään perässä mitä muutkin, joka johtaa tavallisuuteen.

Suhtautuminen luovuuteen on myönteistä silloin, kun ylempää pyydetään apua ongelmien ratkaisuun. Silloin luovuus ei ole haihattelua vaan hyödyllistä ongelmanratkaisua. Tietyissä tilanteissa luovuutta suorastaan pyydetään: osoittakaa nyt luovuuttanne, keksikää nyt keino. Luovuus hyväksytään kykynä, joka aktualisoituu silloin kun pyydetään teknistä ratkaisua uusissa tilanteissa.

Ongelmanratkaisu on hyväksyttävää ideointia, koska ratkaisua toivotaan ja odotetaan. Omin päin ei saa ryhtyä radikaaleihin uudistuksiin. Vasta kun joku tilaa ratkaisua ongelmiinsa, voi järkevä ideointi käynnistyä. Vain sel-

laiset ideat hyväksytään, jotka ovat tuttuja, mutta näiltä puuttuu hyvien ideoiden keskeiset piirteet eli uutuus ja yllättävyys. Hieno ja outo idea hylätään ja rahoitus myönnetään tutulle ja turvalliselle ratkaisulle.

Omakohtaisen ideoinnin rinnalla pitäisi idea-käsitettä tarkastella myös näkökulmasta, miten suhtautua muiden luomuksiin. Toiset painavat muiden luovuuden mitättömyyteen. Innostavat ihmiset tunnistavat muiden töissä luovan panoksen. Muiden töitä arvioidessaan he innostuvat uudesta ja yllättävästä. Toisia taas uutuudet ahdistavat. Luova työ nähdään uhkana, joka kaataa heidän arvomaailmansa ja saavutuksensa.

Ei-luovien piiristä erotetaan aktiiviset luovuuden vastustajat ja passiiviset luovuuden vähätelijät. Tyypillinen asenne on liberaali välinpitämättömyys: saat ideoida, kunhan teet sen omalla ajallasi etkä häiritse muita. Passiivinen mitätöijä saattaa muuttua aktiiviseksi uudistusten vastustajaksi. Aktiivikonservatiivi hyökkää uudistajia vastaan ja pyrkii erottamaan heidät joukosta. Näin saadaan puoluejako, jossa on vallitsevaan käytäntöön pitäytyvät konservatiivit, välinpitämättömät liberaalit ja muutosta ajavat uudistajat.

Innovaatiivisuuteen sisältyy jo käsitteellisesti tietty uudistusaate. Kyse on silti uudistusten asteesta. Innovaatiot jaetaan kolmeen asteeseen: tehokkuus-, kehitys- ja vallankumousinnovaatio. (Heikkilä 2010 s. 212) Yleensä tekninen tehostaminen on laajimmin hyväksytty, kehittämistäkin kannustetaan, mutta radikaalit rakenteiden uudistukset torjutaan. Teknisistä tehostamisideoista maksetaan hyvät rahapalkkiot, mutta radikaaleja yhteiskunnan rakenteiden muutoksia on parempi olla edes ajattelematta.

Yleensä ajatellaan, että uusien ideoiden kaatajat ovat vanhoillisia konservatiiveja ja traditionalisteja. Yleensä nämä kaikkein vanhoillisimmat eivät ole sellaisissa asemissa, joille uudet keksinnöt esitetään. Keksijät hakevat ensitunnustusta ideoilleen yleensä edistysmielisiltä ja innovaatioita suosiavilta johtajilta. Ideoiden kaatajat ovat usein juuri näitä uudistusmielisiä, jotka toimikunnissaan teilaavat heille oudot ideat. He ovat entisiä radikaaleja uudistajia, jotka on nostettu innovaatiopolitiikan johtoon, jossa he tukevat oman aikansa 20 vuotta vanhaa uudistusmielisyyttä ja teilaavat uusimmat ideat.

Kulttuurissamme esiintyy ideatorjuntaa monelta eri taholta. Siten ei voi nimetä yhtä aatesuuntaa, joka torjuisi ideat ja toista joka niitä arvostaisi. Ideointiin suhtaudutaan epäluuloisesti ja vähätellen, mutta ideointia ei haluta täysin kieltää, koska kulttuurimme sisältyy itsenäisen ajattelun ihanne. Tunnustettujen kulttuurivaikuttajien ideoita suorastaan ihailaan. Vanhat tutut ideologiat ovat jo vakiinnuttaneet asemansa ja tietyn lokeronsa, jolloin niiden ihanteet suvaitaan. Tässäkin erittelen ideakritiikkiä tällaisten perinteisten valtaideologioiden mukaan ryhmitellen:

Epäluulo ideoita kohtaan eri suunnista

Kristityt – luovuus kuuluu Luojalles

Marxilaiset – tajunta vain heijastaa materiaa

Empiristit – tieteellistä vain kokemuseräiset faktat

Demokraatit – enemmistön kannatus ratkaisee mitä toteutetaan

Markkinat – myyntimenestys ja liikevoitto ratkaisevat

Konservatiivit – vallitsevat järjestelmät on säilytettävä

Vihreät – luonnontila suojeltava ja säilytettävä

Kristillinen ideakritiikki. Profeetat puhuivat vain Jumalan suulla. Kristinuskossa Jumala on Luoja, jossa luovuus keskitetään Luojalles ja ihmisten osaksi jää vain usko näihin profeettojen ja evankelistojen välittämiin ideoihin. Kristinuskossa suhtaudutaan torjuen ihmisen omaan ideointiin. Kristilliset totuudet ja ihanteet hyväksytään, mutta niiden lähde on Raamatun ilmoitus. Tätä sanomaa saa levittää kekseliäästi, mutta itse perusideat on ylhäältä annettu.

Kristinuskossa elämän tarkoitus on pelastus ikuiseseen elämään uskomalla Kristukseen, jolloin yksilö ei voi kohottaa elämänsä tarkoitukseksi luovien teosten tuottamista. Usko on ensisijaista ja luovuus on toissijainen lahja. Kristillinen ihanne on sopeutua ja rakastaa Luojaa ja lähimmäisiään, jossa paheksutaan jos ihminen korottaa itsensä luojan asemaan.

Marxilainen ideakritiikki. Marxilainen materialismi syntyi vastavoimaksi kristilliselle idealismille. Materialismin mukaan tajunta vain heijastaa todellisuutta. Materialismissa ihmistajunnan produsoimat ideat ovat keskeinen epäilyksen kohde. Idealismi perustuu väärinkäsitykseen, että pelkät ideat muka voisivat muuttaa maailmaa. Puhtaan marxilaisen materialismin sijaan monet sosiaalidemokraatit tukeutuivat enemmän uuspositivismiin, mutta myös siinä idealismi ja idea-käsite olivat jotain kielteistä, vanhanaikaista metafysiikkaa.

Työväenliike pyrki tukeutumaan joukkovoimaan, jolloin poikkeamat koettiin petturuutena. Ihanteena on yhteisrintama, jota ei saa pettää poikkeavilla aatteilla. Vain puoluejohdolla ja heidän hyväksymillään ideologeilla on lupa esittää uusia ideoita. Kun vallankumoukselliset ideologiat oli kerran 1800-luvulla kehitelty, suhtaudutaan epäillen, ettei uudenlaisia vallanku-

mouksellisia ideajärjestelmiä voi enää keksiä. Kansan ääntä kuunnellaan, kunhan sillä on joukkovoimaa, jossa originellit keksijät jäävät omituisiksi toisinajattelijoiksi.

Empiirinen ideakritiikki. Kokemusperäisyys on sukua materialismille. Tieto perustuu kokemukseen. Fakta on tosi vasta kun se on objektiivisesti testattu. Ideat ovat vain metafysisiä mielipiteitä, joiden todenperäisyyttä ei voi testata. Ideat toimivat korkeintaan hypoteeseina. Luominen on sallittu, jos tutkija onnistuu todentamaan ideansa. Muuten koko ideapuhe on vain mieletöntä metafysiikkaa, johon ei voi sanoa juuta eikä eitä.

Positiivistinen tieteellisyys tukeutuu testattuun koetilanteeseen. Siihen liittyy skeptinen asenne kaikkeen, mitä ei ole kokemusperäisesti todennettu. Tästä seuraa skeptinen asenne ideoihin, jotka tuomitaan vain subjektiivisina mielipiteinä. Tietokeskeinen koulutus ja fakta-usko pitää ideointia usein hyödyttömänä spekulointina. Vasta kun idea on todennettu faktaksi, sen voi ottaa todesta. Tämä johtaa kokemus-konservatismiin.

Demokraattinen ideakritiikki. Demokratia liittyy massakannatuksen, jota mitataan matemaattisesti. Idean toteutus vaatii 50 % kannatuksen, mutta joissakin tilanteissa voi vaa'an kielenä vaikuttaa pienemmälläkin kansansuosioilla. Luovan keksijän tilanne on tällaisen massakannatuksen edessä toivoton, jos saisi edes muutaman ihmisen uskomaan ainutlaatuisen ideansa, jolloin kansan enemmistön suosio näyttää toivottomalta ja ideat jäävät vain pelkiksi ajatuksiksi

Kun ideointi etsii irtiotta tavallisuudesta, demokratiassa vallan perusta on enemmistön kannatus ja sitä kautta tavallisuus. Ihanteeksi valitaan tavallisin, mutta originaali uutuus olisi jotain poikkeavaa ja epätavallista. Ideat hyväksytään vasta kun ne ovat saavuttaneet kansan enemmistön suosion, jolloin ne ovat aikaa sitten menettäneet uutuutensa ja tuoreutensa. Demokratiassa ei argumentoida idean originaalisuudella tai omaperäisyydellä vaan massakannatuksella. Demokraattisesti asennoituva torjuu luovuuden elitisminä. Luovuus on sallittu vain, jos sillä tarkoitetaan koko kansan luovuutta eikä vain luovan eliitin teoksia.

Markkinakeskeinen ideakritiikki. Markkinasuosio on sukua demokraattiselle kansansuosiolle, mutta äänimäärä riippuu ostovoimasta. Markkinoilla palvelevat maksukykyisiä asiakkaita, joita voi parhaiten rahastaa. Idea toimii teknisenä keksintönä, kuinka saa kerättyä rahat maksukykyiseltä asiakaskunnalta. Ideointi hyväksytään, kunhan on kyse liikeideasta, jolla voi rahastaa näitä asiakkaita. Idean toimivuus mitataan, tuottaako se sijoittajille liikevoittoa. Kaikenlaiset marginaaliset uudet ideat ovat kaupallisesti kannattamattomia.

Luovuuden kukoistuspaikkana pidetään mainontaa, jossa pitää herättää huomiota ja saada katseet kääntymään. Mainonnassa kuitenkin toistetaan jatkuvasti samaa perusideaa: osta tämä tuote. Mainoksen ydinsanoma on

sama rahanpyyntö: anna rahasi juuri meille. "Luovuus" mainoksissa saattaa olla villiä mielikuvituksen lentoa, joka ei kuitenkaan kerro mitään itse tuotteesta. Hyvä mainos taas kertoo tuotteen itsensä idean. Jotkut saattavat pitää mainoksia luovina taideteoksina, mutta useimmille ne ovat vain jät-paperia.

Konservatiivinen ideakritiikki. Konservatiivinen tarkoittaa kirjaimellisesti säilyttämistä. Se on olevien olojen säilyttämistä, jolloin konservatismiin sisältö vaihtelee sen mukaan mitä pidetään vallitsevana. Vanha-konservatismiin kolme tukipylvästä olivat: kuningas, kirkko ja armeija. Uuskonservatismiin sisällöksi tulivat: demokratia, vapaus ja markkinatalous, joista oli tullut jo valtaideologiaa. Konservatiivi haluaa pysytellä vallitse-
vissa instituutioissa ja organisaatioissa.

Konservatiivit eivät ihannoit massademokratiaa ja hyväksyvät elitismiin, mutta he suosivat sovinnaisuutta johon ei sovi uudet ideat. Tekninen ideointi on sallittua, kunhan se palvelee valta-asemissa olevia. Konservatiivit korostavat kokemusta ja vähittäistä muutosta. Radikaali revoluutio johtaisi vain kauhistuttavaan sekasortoon. Siksi hyväksytään vain maltillinen evoluutio.

Vihreä ideakritiikki. Luonnonsuojelu on eräs konservatismiin laji, jossa ihmisten valtakeskusten sijaan halutaan säilyttää vallitseva luonnontila. Usein siihen liittyy myös vanhojen rakennusten ja maisemien suojelu. Muutosten torjunta merkitsee myös ideoiden torjuntaa, koska uudet ideat johtavat uusiin suunnitelmiin kajota luontoon. Ihanteena on koskematon luonnontila, jossa ihmisideoiden vaikutukset eivät näy. Hyväksynnän saavat säästö-, suojelu- ja kierrätysideat.

Luontokonservatismilla on yhtymäkohtia kristilliseen aatteeseen, jossa ihmistä ei haluta Luojan asemaan. Erona on, että uskotaan vähittäiseen evoluutioon Luojan luomistyön sijaan. Mikä on luonnon evoluutiossa itsestään kehittynyt, siihen ei ihminen saa tekniikallaan kajota eikä saastuttaa sitä teollisilla tuotteillaan. Luontokonservatismi torjuu kaiken keinotekoisien, joka tarkoittaa juuri ihmistekoista ja ihmispään ideoista syntyneitä saastaa.

Edistyksellisinä itseään pitävät ihmiset voivat olla pahimpia ideakritiikkoja, kun he eivät hyväksy mitään edistyksellisinä pitamiensä ideoiden ylittäviä ideoita. Uudistusmieliset juuttuvat omiin uudistusohjelmiinsä, jossa he eivät hyväksy ajamistaan uudistuksista poikkeavia ideoita. Entiset radikaalit aatteet nousevat valtavirraksi ja vaativat konsensusta, jokaisen pitää omaksua heidän asenteensa. Poikkeavat ideat saavat tuomion: ne eivät ole tästä päivästä. Kaato-argumenttina käytetään: ideasi ei ole nyky-aikainen, se ei sovi globaaliin valtavirtaan.

Idean hyödyllisyys

- Oppitiedoista omaperäisiin tuotoksiin
- Koti-ideoista rahallisiin innovaatioihin
- Ideat elämäntehtävänä, luomuksina jälkipolville

Luovassa taloudessa ideakäsite on kokenut uudelleensyntynsä jonakin myönteisenä ja tavoiteltavaa. Idea luovuuden kohteena ei kuitenkaan ole aivan sama kuin perinteinen idea ajattelun kohteena. Jotkut haluavat katkaista kaikki yhteydet vanhaan ja pyöriä vain muodikkaassa modernissa. Entä jos luovuudessa mennään niin pitkälle, että otetaan etäisyyttä juuri nykymuotiin ja nykykulttuuriin. Ideakäsitteen etu on, että voidaan rikkoa myös vallitseva paradigma. Ideakäsitteestä käsin voi kritisoida nykytavallisuutta.

Tiede tuottaa faktaa, jota opiskelijat painavat päähänsä oppitietona. Ideointia tarvitaan siinä käänneasteessa, miten oppitiedosta siirrytään toiminnan ohjaamiseen. Ideoinnin käytännöllinen hyöty on kääntää tieteellinen oppitieto toimintamalleiksi, mitä pitäisi tehdä. Suorista sovellutuksista edetään keksinnöllisiin ideoihin, joka on oppitietojen jatkokäyttöä uusien mallien keksimiseen. Käytännöllinen idea ei ole aina suuri keksintö vaan tavallisempia ovat pelkät käännösideat tutkimustiedosta käytäntöön.

Kaikkea työtä edeltää ajatus siitä, mitä ollaan tekemässä, mutta tuo tieto voi olla tuttua ja käytännössä moneen kertaan koeteltua tai se voi olla jokin uusi idea. Näin saamme filosofiasta tutun vastakohtaparin: kokemusperäinen ja idealähtöinen. Osaaja tukeutuu tuttuun, kokemusperäiseen tietoon. Keksijä taas kehittää uusia ideoita, kokeilee ja rakentelee. Idea saattaa toimia taiteellisesti tai teknisesti, mutta silti epäonnistuu kaupallisesti.

Ideointi on oman pään sisäinen tapahtuma. Se ei vaadi suuria pääomia kuten monet innovaatiot. Ideointi on helpompaa kuin innovaatio merkityksessä uuden tuotteen kaupallistaminen. Ideointi voi olla intentioltaan käytännöllistä, vaikka se ei johtaisikaan markkinatuotteisiin. Ideointia ei voida rajata vain niille, joilla on mahdollisuudet tuottaa kauppoihin suurilla tuotantokoneistoilla uusia tuotetyyppejä. Pienimuotoinen ideointi on päivittäistä ideoiden tuotantoa. Ideointia tarvitaan aivan tavallisessa keskustelussa. Kun valmistaudutaan johonkin neuvotteluun, on hyvä etukäteen ideoida, että keskustelutilanteessa olisi jotain uutta sanottavaa.

Usein kuulee demokratiaan ja tasa-arvoon vetoavaa puhetta, miten kaikki ihmiset voivat olla luovia, miten kaikki ihmiset keksivät ideoita. Samalla tuomitaan elitistisenä kultti, että luovat ideat olisivat jotain erityistä. Samoin tieteellistä tietoa voi omaksua kuka tahansa koululainen. Silti merkittävät tieteelliset keksinnöt ovat niin harvinaisia, että edes harva profes-

sori pystyy suuriin keksintöihin. Patenttimenettelyllä tarkastetaan, että keksintö on maailmanmitassa ainutlaatuinen.

Luovuuden ja uutuuden käsitteet ovat venyviä pienistä kotikeksinnöistä suuriin maailmaa mullistaviin ideoihin. Idean käsite on sillä tavalla venyvä, että samalla sanalla voi puhua arkisesta pikkuideasta ja suuresta keksinnöstä. Siinä tehdään virhe, kun oppi kaikkien luovuudesta käännetään liian vaikeiden ideoiden kritiikkiin. Jos tavallinen ihminen ei tajua heti ideaa viiden minuutin selityksellä, idea tuomitaan liian vaikeatajuisena. Tämä johtaa keskinkertaisuuteen. Huippuyliopistossa pitäisi kehittää myös vaikeita huippuideoita, jotka ovat ulkopuolisille aivan käsittämättömiä.

Ideatorjunta liittyy usein kokemukseräisen korostamisesta. Ideat ovat uusia ja epävarmoja. Yleinen vähättelevä näkemys on, että idea on vain subjektiivinen minä-ilmaus, kuten mieltymys tai mielipide. Kun lähdetään innovaatioiden tielle, ei tyydytä enää vanhaan ja koeteltuun. Monissa yrityksissä voi olla rinnan vanhat, luotettavat lypsylehmät, joilla tehdään rahaa. Sen rinnalla on uudistuotteiden ideointi ja kehittäminen. Epävarmaan tulevaisuuteen varaudutaan epävarmoilla ideoilla.

Ideoinnin hyötyä perustellaan tavallisesti sillä, että ideat johtavat innovaatioihin ja sitä kautta rahalliseen hyötyyn. Tässä matkassa ideasta innovaatioon on usein niin monta mutkaa, että suurin osa ideoista osoittautuu hyödyttömiksi eikä tuotakaan suuria rahoja. Ideat ovat kuin omenan siemeniä, joista suurin osa poljetaan maahan ja vain harvasta kasvaa tuottoisa omenapuu. Matkimalla markkinasuosikkeja tienaa enemmän kuin keksimällä uusia ideoita. Menestyneiden matkiminen on sittenkin kannattavampi strategia kuin oma ideointi.

Idean hyödyllisyyden kriteerinä on useimmiten raha. Hyödyllisimpiä ovat tehokkaimmat rahastusideat, jotka ovat moraalisesti peitetty palveluideoiksi. Tehdään juuri sitä mitä asiakas haluaa, jolloin hän myös helpoiten maksaa ideasta. Suuressa asiakasystävällisyydessä ei tarvitse kehittää mitään omia ideoita, vaan tehdään vain palveluhenkisesti sitä mitä asiakas tilaa. Koko ideointi voidaan aloittaa pohtimalla, mistä suuret ostovoimaiset joukot ovat valmiit maksamaan. Se on kuin ideoisi lahjaa rikkaalle sukulaiselle, jolla on jo kaikkea. Mitä ihmettä nämä maailman rikkaat voisivat vielä haluta.

Ideointi on myös itseisarvoista henkistä omaisuutta ja itsensä kehittämistä. Ideoinnin instrumentti on oma itseys, jossa ideoita tuotetaan oman mielen syvyyksistä. Ideointi on itsessään hauskaa ainakin niin kauan kuin ideointi virtaa vuolaana. Se on välitöntä minän toimintaa ja siten minän produktiota. Luovilla teoksilla on itseisarvo, joka ohittaa välittömät tekijänpalkkiot. Ideointia voidaan pitää elämäntehtävänä, tuottaa hienoja teoksia, jotka jäävät elämään myös jälkipolville. Ideointi voi olla suorastaan eksistentiaali asia, jossa minän olemassaolon tarkoitus on tuottaa uusia ideoita.

Jotkut ihailevat omia ideoitaan, kuten Narkissos rakastui omaan vesikuvajaiseensa. Ideoinnin ilo ja motiivi on tällöin siinä, että idea on itse keksitty minän tuote. Ideointi palvelee itsekorostusta, jolla saa seurassa huomiota osakseen. Ongelmana ovat ylilyövät ideat, joista puuttuu suhteellisuudentaju. Jostakin omasta ideasta innostutaan liikaa niin, että samaa ideaa tungetaan ratkaisuksi kaikkialle.

Yhteenvetona voi todeta, että ideakäsite on merkitykseltään monikerroksinen. Arkielämässä riittää tavallinen mielle tai aikomus. Jos taas ideakäsite liittyy ammattimaiseen innovaatioon, sitä on syytä syventää. Hämmennystä aiheuttaa, kun idean määreet ovat jopa vastakkaiset. Idea on aistimellinen ja ajatuksellinen. Idea on subjektiivinen ja objektiivinen. Idea on originaali uutuus ja pysyvä periaate. Juuri tällaiset jännitteet virittävät luovaa ideointia.

Telekommunikaation keksinnöissä on ollut tärkeää siirtää viesti olomuodosta toiseen, kuten siirtää ääni sähkövärähtelyksi, jota voi kuljettaa sähköisesti ja taas muuttaa puheeksi. Ideassa esiintyy sama olomuodon vaihtelu aistikuvista ajatuksiksi ja siitä taas kirjoitukseksi tai kuviksi. Nämä voidaan taas toteuttaa käytännössä ja subjektiivoida käytännössä. Idea voi esiintyä aistimellisena, sanallisena, sähköisenä, toiminnallisena, esineellisenä ja tunteellisena kokemisena. Kuitenkin ajatusytimet ovat ideoiden varsinainen olo-muoto, jossa luova ideointi tapahtuu.

Idea on oleelliseen toimintaan keskittymisen väline ja toiseksi keksimisen väline. Idea on enemmän käytännöllinen ja luova kuin tietoja toistava. Ideointi sopii suunnitteluun ja muotoiluun sekä uusien tuotemallien keksimiseen. Akateemisessa tieteessä ideointi taas auttaa hypoteesien keksimisessä. Ideakäsite ei silti ole suunnittelussa kaikki kaikessa, vaan sen täydennykseksi tarvitaan laskelmia, mitoitusta, sovittelua ja testausta. Uuden luomisessa ideakäsite on kuitenkin keskeinen. Innovaatio vailla ideoita vajoaa vain muiden imitaatioon.

IDEA TAITEESSA

Usein kysytään mitä ideaa tässä teoksessa on. Idea on jotain uutta, mutta idea ei ole pelkkä uutuus. Idea on jotain intellektuaalisempaa. Teokseen sisältyy jokin sanoma, joka voi olla myös vanha ajatus, jolle on keksitty vain uusi ilmaisutapa. Puhutaan taiteen tajuamisesta; kun oivaltaa teoksen idean, on tajunnut sen. Monikerroksisessa teoksessa voi olla moni-ideainen juoni.

Idean etsiminen taiteesta on intellektuaalinen lähestymistapa. Idea on ajatus, joten ideoita luodaan ajattelemalla, vaikka taideidea ilmenee aistimellisesti. Monet haluavat ilmaista vain taitavuuttaan tai tunteitaan. He odottavat vain ihailua eivätkä edes pyri keksimään uutta ideaa. Esitys on vain spontaani tunteen ilmaus. Hyvän teoksen piirteisiin kuuluu, että siinä on jotain ideaa. Teos vailla ideaa voi silti olla suosittu ja hyvin myyvä.

Idea taiteessa on ajatus taiteessa. Se on jokin yleispätevä ajatus, joka toimii myös ihanteena, ideaalina. Teoksen aihe on mitä se esittää. Usein aihe ilmaistaan lyhyesti jo teoksen nimessä. Teoksen aihe on eri asia kuin sen varsinainen idea, joka on uusi oivallus aiheesta. Ideointi voi olla jäljittelevää ajoa, kuvata jotain ytimekästä ja yleispätevää, mutta se voi olla myös ihanteellista ajoa ohi todellisuuden, jota tarjotaan yleisölle ideaaleina.

Perinteisesti erotetaan totuuden idea, kauneuden ja hyvän idea. Taide kuvaa todellisuutta, jolloin se pysyy realismissa kertoa totuuksia. Seuraava askel ylittää todellisuuden ja idealisoi sitä kauneuden ja hyvyyden suuntaan. Se on idea paremmasta ja kauniimmasta kuin tässä maailmassa vielä on. Ideointi jatkaa tätä parantelua ja kaunistelua, jolloin teos kuvaa tulevaisuuden tavoitteita.

Idea toimii teoksen valmistelussa intentionaalisesti. Se suuntaa luomista. Teoksen valmisteluun kuuluu ideointi, jossa juuri yritetään keksiä teoksen ydinidea ja ilmaisun ideoita. Tekeminen on enemmän toteuttavaa, joka vaatii taitoa, kokemusta ja ahkeruutta. Luominen taas on enemmän ajatukSELLISTA, jossa mielessä välähtää vaikuttavaa, liikuttavaa ja uutta.

Esitykseni perustuu klassisen filosofian ideakäsitteeseen ja perinteiseen estetiikkaan, jota vastaa klassinen taide. Samoin kuin filosofiassa myös taiteessa 1900-luku oli täynnä erilaisia modernismin suuntauksia, jotka kritisoivat kauneuden ideaa. Nykynuorisolle klassinen estetiikka voi taas olla uutta ja tarjota perusteet kestäväälle ideoinnille ja luovuudelle. Toinen perusteeni on tarjota hallitsevalle amerikkalaiselle arvomaailmalle vaihtoehto, joka nousee eurooppalaisesta perinteestä

Taiteen käsite

- Taideidea vetoaa tunteisiin ja hämmästyttää
- Idea vastaa, mitä ajatusta teoksessa on ?
- Klassinen kauneuden ideaali – moderni hätkähdyttäminen

Mitä on taide ? Siihen on vaikea löytää yhtä määritelmää, joka olisi kaikkia sitova. Siksi on parempi etsiä yhden määritelmän sijaan monia määreitä, mitä taide tarkoittaa. Määrittäminen on eri asia kuin lausua subjektiivisia "minun mielestäni" mielipiteitä. Määreitä voi tutkia tieteellisen objektiivisesti vetoamatta henkilökohtaisiin mieltymyksiin.

Tavallisesti kiistat siitä mitä "taiteellinen" tarkoittaa johtuvat mieltymyksistä joihinkin suuntauksiin. Joidenkin mielestä vain perinteinen kaunotaidede on oikeaa taidetta. Toiset katsovat sen vanhentuneeksi ja määrittelevät taiteen minän ilmaisuksi. Nykyaikaisessa taiteessa ei usein jää muuta kriteeriä tunnistaa jokin "taiteeksi" kuin taideinstituutioiden hyväksynnän mukaan. Määremetodilla kauneus, itseilmaisuus tai instituutioiden tunnustus ovat vain taiteen keskeisiä määreitä.

Sederholmin mukaan taiteelle ei ole yksiselitteistä määritelmää, mikä on taidetta tai ei. Taidetta on minkä tahansa esineen muokkaaminen, jolloin siitä tulee taidetta. Usein nykyaikaisen taiteen ensimmäinen vaikutus vastaanottajaan on hämmennyksen aiheuttaminen. Teos saattaa laukaista mielessä ajatuksia ja mielleyhtymiä, jotka jäävät vaivaamaan ja tuloksena on parhaimmillaan elämys. (2000 s. 6) Vanhemman tunneteorian mukaan taiteen tarkoituksena on havainnollistaa omat tunne-elämyksensä ja saattaa ne toisten tunnettaviksi. Taiteen tarkoituksena on tartuttaa muihin omia tunnevaikutelmiaan antamalla niille vaikuttava ilmaisumuoto. (Laurila 1918 s. 370)

Näkökulmana taiteeseen on tässä ideakäsite. Se on jo vanha käsite, mutta 1900-luvulla pitkään hyljeksitty ja unohdettu. Siten tekstin teema on ideakäsite ja taustana on taide. Mukana on luovan työn näkökulma, miten keksii idea teokseen ja katsojan näkökulma, miten tajuta teoksen idea. Hyvässä taideteoksessa on jokin idea. Sen takana on jokin ajatus, miksi juuri tämä teos on toteutettu.

Taustalla oleva teoksen idea voi olla monitasoinen. Se on hyvä monella ulottuvuudella. Taiteen puolella ideointi ymmärretään usein liian visuaalisesti, jolloin unohtuu intellektuaalinen sanoma. Se on teoksen johtoidea. Sen päälle tulee sikermät muita ideoita yksityiskohdista. Ne ovat ilmaisuideoita ja teknisen parantelun ideoita. Esimerkiksi elokuvassa joka kohtauksella voi olla oma ideansa, joka vie eteenpäin juonen johtoidea.

Ideakäsite on luovan taiteen kannalta keskeinen, koska muuten luominen vajoaa helposti pinnalliseen leikkittelyyn. Ideakäsite suitsii ja ohjaa luomista,

mutta samalla syventää sitä. Kun kysytään onko teoksella ideaa, etsitään jotain syvempää sanomaa. Villi luovuus roiskii satunnaisesti. Sen luomukset ovat alttiit satunaisille päähänpistoille. Niin voidaan tuottaa uutta ja värikästä, mutta usein mitätöntä ja mieletöntä vailla ideaa. Taidetta katsotaan tässä juuri idean näkökulmasta. Jos rivien välistä voi lukea abstraktin modernismin tai nykytaiteen kritiikkiä, se on idean puutteen kritiikkiä, ilmaiseeko teos mitään sanomaa tai ideaalia.

Modernissa estetiikassa ei esitetty kysymystä, mitä on idea taiteessa. Moderni estetiikka, kuten Dickien oppikirja *Estetiikka* (1990) liittyi analyyttiseen filosofiaan ja Wittgensteinin kielifilosofiaan. Tässä ajattelutavassa sellaisia käsitteitä kuin "idea" ja "olemus" pidettiin vanhanaikaisena idealismina. Kysymys ideasta taiteessa olisi vain mieletöntä metafysiikkaa. Kuitenkin tämä "moderni" estetiikkaa alkaa olla jo puolivuosisataa vanhaa, jolloin uusille sukupolville on taas tuoretta kysyä, mitä on idea taiteessa.

Moderni taide usein suorastaan samaistetaan abstraktiin taiteeseen, joka ei kuvaa mitään esineellistä, vaan pelkkiä abstraktioita. Filosofiasa abstrakti ajatus on idea, mutta onko se abstraktissa taiteessa pelkkä pelkistetty muoto vailla sisältöä. Hämäräksi jää mitä abstraktit viivat, ympyrät ja neliöt oikein esittävät, jos ne eivät esitä mitään ideaa tai olemusta. Ovatko ne pelkkiä väritutkielmia, mitkä värisävyt ja kuviot sopivat yhteen, kuten koristekuviot verhoissa ja pöytäliinoissa.

Taiteen käsite	
Perinteinen kaunotaide	Moderni taide
Kauneuden idea	Hätkähdyttävää
Ilmentää ideaa	Ilmentää Minää
Tunteen välitys	Uusia näkökulmia
Erityisen taitavaa	Karkeaa ja rosoista

Kysymys ideasta taiteessa liittyy estetiikkaan eli taidefilosofiaan. Antiikki ajoilta periytyy selitys, että taideteos on ykseys moninaisuudessaan. Siinä on yksi pääidea ja monta sivuideaa. Siinä on persussanoma, mutta se sisältää myös monia teknisiä oivalluksia. Taitelija oli taidon virtuoosi, jolloin hän ilmaisi ideansa erityisen ihailtavalla taidolla.

Platon ei käyttänyt sanaa taide. Hän puhui taidosta (tekhne). Taide oli alun perin taitoa, tekniikkaa. Se on valmistustaitoa ja jäljittelytaitoa. Huono taide jäljittelee sellaista, mikä ei ole esikuvallista. Platon oli omaksunut imitaatio-teorian. Hänelle taide oli jäljittelyä eli kuvausta ja kerrontaa. Tai-

de on vain aistimaailman jäljittelyä ja aistimaailma on kuin heijastus tosi-olevaisesta, jonka muodostaa ikuiset ideat eli perikuvat. (Krohn 1965 s. 16) Toisaalta Platonilta on peräisin klassisen estetiikan peruskäsite, kauneuden idea.

Antiikin ja keskiajan ajattelulle oli ominaista, että ideoiden katsottiin olevan valmiina olemassa. Ihminen ei luo ideoita; hän vain löytää niitä. (Vuorinen 1993 s. 118) Uudella ajalla idea muuttui praktiseksi ensin taiteessa ja sitten tekniikassa. Ficinin mukaan taiteilija ei vain jäljittele, vaan yhdistää luonnossa erillään olevaa. Luova ideointi tuli humanismin Platon-tulkinnossa. Maalaus ei vain jäljittele maisemaa tai kuvita Raamattua, vaan esittää jotain mielen luomaa. Ideointi on uudenlaista yhdistelyä eikä pelkkää jäljittelyä.

Brittiläisessä estetiikassa idea ei tarkoittanut platonista ideaa vaan lockelaista mielikuvaa, jossa ideat ovat peräisin aistimuksista ja saattavat sitten yhdistyä. (Vuorinen 1993 s. 149) Lockelainen ideaoppi on aistikuvien assosiaatioita. Hume täsmensi Locken ideaoppia rajaamalla ideakäsitteen ulkopuolelle välittömät impresiot, jolloin idea jäi enemmän mielen tuotteeksi. Ideat ovat meidän kuvitelmiamme.

Kantin estetiikka oli Humen virittämää. Kant hylkäsi platonisen kauneuden idean ja suuntautui subjektiivisuuteen. Kantin estetiikka puhui maun subjektiivisuudesta, jonka mukaan kauneuden lähde on meidän subjektiivinen tajuntamme. Ilmiöstä tulee kaunis, kun projisoimme tunteemme siihen.

Hegel eli uusklassismin aikakautta. Tuolloin 1800-luvun alussa antiikki oli löydetty uudelleen. Uusklassismi erosi perinteisestä 1600-luvun klassismista siinä, että mukaan kietoutui myös valistuksen vallankumoukselliset vapausideaalit. Sitä on kutsuttu Napoleonin mukaan empire-tyyliksi. Siihen aikaan kun Kant ja Hegel kirjoittivat Estetiikkansa, taide oli vielä yhtenäinen. Oli klassismia ja romantiikkaa, mutta puuttui rajoja rikkova modernismi, joka 1900-luvulla hämmensi estetiikkaa.

Idea liittyy subjekti-objekti-suhteeseen, sisäistää ulkoisen ydin ja sitten taas muokkauksen jälkeen ulkoistaa se. Ideassa teos muuttuu prosessiksi ja taideteos tunneprosessiksi. Tietoidea on käsite ja sen ulkoistaminen. Taideteos on liikuttava tunne ja sen ulkoistuma, joka koetaan mielenliikutuksina. Idea taiteessa ylittää klassisen kauneuden idean, joka silti voi säilyä taiteen ytimenä. Koristeellinen tai tyylikäs eroaa taiteellisesta siinä, että taiteellinen on yllättävää, poikkeavaa ja omaperäisistä.

Estetismi on asenne, joka reagoi todellisuuteen sen esteettisen arvon kannalta. Sitä ei kiinnosta oikeudenmukaisuus tai syvempi totuus tai moraaliset arvot, vaan tapahtumien maalauksellinen ja ekspressiivinen voima. (Vianu 2000 s. 71) Esteetikko katselee kaikkea vain kauneuden kannalta, kuinka vaikuttava näky se on. Esteettisesti vaikuttava näky koetaan erityi-

sen voimakkaasti todellisuuden tuntuksena. Se on intensiivisemmin läsnäoleva kuin tavallinen jokapäiväinen maailma. (Krohn 1965 s. 9) Hyödyn sijaan tulee kaunoelämys, mitä emotioita teos esittää. Sen idea riippuu sen herättämistä tunteista. Esteettinen elämys on haltioitunutta katselua. Jos teos jättää kylmäksi, se on tehoton ja esteettisesti heikko.

Tekijä, teos, katsoja

- Idean välittyminen tekijästä teokseen ja vastaanottajaan
- Idea oivalluksena, ulkoistumana ja sisäistymänä
- Vastaanottajan tulkinnat teoksen ideasta

Idea taiteessa voidaan porrastaa kolmeen vaiheeseen. Ensiksi tekijän omat ideat, mitä hänellä oli mielessään teosta tehdessään; toiseksi teoksen esi-neellistynyt idea; kolmanneksi katsojien mielessä heränneet ideat. Erityisesti subjektiiviset taidetulkinnat sotkevat tätä kuviota, kun taiteilijan mielessä oli jotain muuta kuin teoksessa ja sitten tulee vielä katsojien loputtomat subjektiiviset tulkinnat; jokainen miettii vain, mitä tämä on Minulle

Lähtökohtana on taiteilijan mielessä välähtänyt idea. Se voi olla yhdistämisidea tai ideayhdistelmä, joka on vanhoja ideoita uusissa yhteyksissä. Keskinkertainen taiteilija tyytyy toistamaan tunnettuja teemoja ja osoittaa pelkkää ilmaisun taitavuutta. Idea on jotain suhteellisen uutta, mitä muut eivät ole tehneet eikä yleisö ole nähnyt. Jotkut ajatukset osuvat niin kohdalleen, että siitä nousee toteutukseen asti kantava idea.

Teos on staattinen tuote, kehityksen loppupiste, kun taas taiteilija on ollut tämän kehittelyn alalla dynaaminen lähde. (Vianu 2000 s. 29) Taideteoksen rajaa kehukset, jalusta, näyttämö. Raamit rajaavat teoksen. Näin teokselle muodostuu keskus ja reunat. Vaivalloinen luomistyö peittyy valmiin teoksen edessä. Siitä ei näy mikä oli työläintä tai kekseliäintä. Jokin suuri pinta syntyi helposti ja toista pientä osaa korjailtiin ja työstettiin pitkään.

Vastaanottaja taiteessa voi olla kuulija tai lukija, mutta taideteollisessa painottuu enemmän visuaalinen katselu. Vastaanottaja taiteessa on kokija, mutta jos teoksen idea ja tunne eivät mitenkään välity, jää taidekokemus tyhjäksi informaation vastaanotoksi. Sen viesti on vain tiedottava, mutta ei herätä tunne-elämystä

Usein vastaanottajalle asetetaan vaatimus ajatella itse. Ajattelu tarkoittaa tällöin: yleistä idea, etsi sille poikkeukset ja lopulta yksilöi idea omaan elämäsi. Siinä toivotaan, että vastaanottaja tekisi induktiivisen yleistyksen teoksesta tyyliin: "kaikki käyttäytyvät näin", johon sitten lisätään muttavaraukset. Vaatimus ajatella itse tarkoittaa usein: siirrä teoksen kuvaus omaan elämäsi.

Duchampin mukaan katsoja tekee taideteoksen. Kun tavallinen käyttöesine tuodaan taidenäyttelyyn, se vaatii että sille annetaan toisenlainen "taiteellinen" tulkinta kuin mitä sillä on käyttöesineenä tai jäteromuna. Kun tekijällä ja teoksessa ei ole itsessään omaa ideaa, toivotaan katsojien keksivän sille "luovan" tulkinnan, joka tarkemmin on aivan tavanomaisia ajatuksia, mitä ensinnä tulee mieleen. Samaan tapaan satunnaisissa varjokuvissa tai taivaan pilvissä nähdään milloin lampaita tai pitkäkorvaisia pupuja.

Taiteen arviointi on samalla taiteilijan arviointia. Ihastus taideteoksen edessä saa täydennyksen taitelijan kykyjen ihailussa, jossa rakastetaan hänen henkeään. (Vianu 2000 s. 18) Taideteoksiin ihastutaan ja näitä halutaan itselle. Siinä ihaillaan taiteilijaa, mutta ei ahkerana harjoittelijana vaan kiinnostavana persoonana. Toivotaan että tämä taiteilijan henkilökohtainen säteily leviäisi yleiseen henkeen.

Taiteilijatyyppeinä voidaan verrata fantasia-taiteilijaa ja visionääriä. Fantasia-ihminen ei ole riippuvainen todellisuudesta. Novaliksen mukaan taiteilija näkee kohteet näkyvässä maailmassa eri silmällä kuin tavallinen ihminen. (Vianu 2000 s. 334) Fantasiataiteilija aloittaa vilkkaan fabuloinnin. Hän käyttää kokemuksiinsa vain aineksina villin mielikuvituksen rakennelmissa. Tarina ei ole enää totta tai todennäköistä, mutta se on draamallisesti voimakkaampi.

Joidenkin mielessä teknillinen tieto ja osaaminen ovat tärkeintä. Toiset taas korostavat intuitiivisen tekijän vaikutusta. Se on vaistonvaraisempi ja hersyvämpi taitelijatyyppejä. Hänen luomisensa tapahtuu välittömästi ja tiedostamatta. Toisilla on taas enemmän älyperäinen työtapa. (Krohn 1965 s. 181) Monet taiteilijat toimivat intuitiivisesti ja vaistonvaraisesti. He eivät vaivaa päätään älyllisillä ideoilla vaan tekevät vain miltä tuntuu.

Tekijä	Teos	Katsoja
Tekijän mielessä herännyt idea	Teokseen esineellistynyt idea	Katsojan mielessä virinnyt idea
Vähittäinen ideointi työprosessissa	Teokseen vähittäin kasautuneet ideat	Kokea ideasarjan purkaus
Luonnostelua ja ideoiden valintaa	Sommiteltu kokonaisuus	Omat valinnat mieliteoksiksi

Taideteoksen syntyä edeltää valmistelu, jonka aikana aihetta pyöritellään päässä. Sitten ilmestyy salamoiva inspiraation hetki, joka tekee synteessin aineistosta. Kehittyvän inspiraation hedelmä on idea. (Vianu 2000 s. 301) Inspiraation hetkellä nousee usein skeema tai ääriviivat. Teoksen konsepti

toteutetaan tietyllä tekniikalla. Inspiraatio tuottaa teoksen siemenen, jota kehitellään mielikuvituksen ja fakta-aineiston avulla.

Ensin kysytellään aihetta, viritetään oivalluksia ja kehitellään ideaa julkaisukelpoiseen muotoon. Pelkää ahkera aineiston keruu ja työstö eivät riitä, jos idea puuttuu. Se on vain ahkeraa ammattityötä. Tunnollinen osaaja paahtaa ilman ideaa pelkän kokemuksen varassa. Hänelle riittää, että saa työt alta tehdyksi, mutta hän ei vaivaa päätään jollain uusilla luomuksilla.

Adornon mukaan taideteoksen subjekti ei ole suoraviivaisesti tekijä eikä edes vastaanottajan tulkinnat, vaan teoksesta muodostuu oma subjektinsa, jolla on eri sanoma kuin tekijänsä henkilökohtaisuudet (2006 s. 327) Taiteilija voi sulkeistaa itsensä teoksensa ulkopuolelle samaan tapaan kuin tutkija puhuu objektiivisesti vain itse asiasta ja välttelee minä-mielipiteitä. Taideteosta ei pidä aina tulkita tekijänsä henkilökohtaiseksi puheenvuoroksi tai minä-ilmaisuksi.

Taide ei jää sielun sisälle tai loputtomiin keskusteluihin vaan johtaa objektiiviseen teokseen. Tosi objekti siitä tulee, kun se asettuu useampien katsojien kohteeksi eli pääsee julkisuuteen. Esittävässä teoksessa varsinaisen sanoman luoja jää jonnekin taustalle. Näyttelijä tai laulaja osaa ilmaista tunteen suoraan äänellään ja ilmeillään. Se on ekspressiivistä taidetta. Säveltäjä tai kirjailija käyttää välittyneempää ilmaisua, joka vaatii enemmän luovuutta kuin esittävä taide, soitto tai näyttelemisen.

Taiteessa lahjakkuus miellyttää kaikkia ja sujuu helposti. Lahjakas, sujuva soittaja jää kuitenkin taustalle. Osaaja hukkuu keskinkertaisuuteen. Nerokkaassa työssä unohtuu, että se on taidetta. Siinä teoksen idea vetää niin puoleensa, että esittäjän taitavuus unohtuu ja katselija tempautuu itse tapahtumiin. Taiteen katsomisen päämotiivi ei ole taiteilijapersoonaa ihailu. Vääristynyt henkilöitymä johtaa siihen, että mennään katsomaan jotain idolia.

Kilpalaulajien sanoma on, ihailkaa minun lahjakkuuttani. Siinä lahjakkuus on vasta lupaus, mutta ei sisältö. Taputukset annetaan jo tunnollisesta harjoittelusta. Taidekilpailujen tilanne on vääristynyt idean kannalta, koska kaikki ideat hukkuvat tähän kilpailun intention: pitää minua parhaana. Epävarmat ihmiset etsivät tunnustettuja teoksia, jotka ovat voittaneet palkintoja. He haluavat laatutakuun, jonka antaa makutuomarit. Paljoudesta ei osata valita, ellei joku ole ensin arvottanut töitä. Suosituinta taidetta on palkittu ja parhaiten menestyvä eikä se teos, joka välittää aidon tunteen ja idean.

Uutuus ja luovuus

- Idea: uusi sanoma – uusi ilmaus
- Ainutlaatuinen uutuus – tavallinen muoti
- Uutuuden kiertokulku: tuoreudesta kyllästymiseen asti

Idean keskeinen määre on luovuus ja uutuus. Teos on suhteessa taiteen historiaan ja nykytarjontaan. Tätä tausta vasten kysytään, onko taiteilijalla esittää mitään uutta ideaa. Jokainen teos on jollain tavoin uniikki, mutta onko siinä mitään uutta ajatuksellista ideaa. Aito uutuus on tällöin osoitus myös luovuudesta. Tekijällä itsellään on ollut jokin idea, miksi hän on lähtenyt työhönsä, mutta luovuudella on asteensa oivalluksen tunteesta todelliseen taiteelliseen keksintöön.

Taidetta luodaan oman sielun syvyyksissä, jolloin sen raaka-aineet ovat omaan mieleen kertyneet tiedot ja kokemukset. Niistä pulpahtelee yleistyksiä ja oivalluksia. Se vaatii itsevirityksen taitoa, että sisäinen ajo eli ajattelu lähtee käyntiin ja keksiminen käynnistyy. Taiteilija virittää mielensä inspiraation tilaan, jolloin sisällä alkaa tuulemaan.

Pelkkä uutuus eroaa omaperäisyydestä siinä, että uutuuksia voi matkia ulkoisesti. Kun on nähnyt muualla jotain uutta, sen voi omaksua. Omaperäisyys taas nousee oman mielen sisältä, jolloin se on minälähtöistä. Oman sielun syvyyksistä nousevat oivallukset suhteutetaan henkeen, joka on aikamme kulttuuriympäristö. Omaperäinen oivallus tuo julki jotain, mitä nuo muut eivät ole tajunneet. Se lisää ideoinnin innostusta, että nyt tuli keksittyä jotain uutta ja poikkeavaa.

Luominen on sitä, kun mielen syvyyksistä nousee valoon uusia ajatuksia. Ne ovat uusia asenteita. Se mikä on mieleemme heräävä ajatus, on mieleemme nouseva asia. Idea = uusi ajatus = uusi asia. Siinä uusi asia nousee mieleen uutena ajatuksena. Siinä on jokin uusi sanoma. Teoksessa ajatus ilmaistaan, mutta asia realisoituu vasta, kun teos valtaa monien mielet ja jotka alkavat ottaa siitä mallia.

Idea on suhteessa aikaan, milloin se on tuore tai tunkkainen. Taiteilija tuntee mielessään, että tämä olisi tuore ja poikkeava idea. Hän on selvillä missä nyt mennään, mitä tutut kollegat ajattelevat ja mitä maailmalla tehdään. Suhteessa tähän aikansa standardiin hän pyrkii irtiottoon, tehdä jotain poikkeavaa. Nuori polvi löytää näistä poikkeavista ideoista sitten oman vastakulttuurinsa, miten erottautua vanhemmistaan.

Uutuus on suhteessa aikaansa, jolloin keskeisen taustan luovuudelle antaa ajan henki. Se on johtavat suuntaukset, muodit ja trendit. Kyse ei ole pelkästä soinnaisesta mielenlaadusta, vaan kaupallinen taide on riippuvainen todellisesta suosiosta. Trendikäs ja muodikas myy paremmin kuin

omaperäinen ja liian luova taide. Siksi luovuudessakin on omat trenditeoksensa, jotka ovat aikansa suosikkeja ja myyntimenestyksiä.

Luovuuden uutuus liittyy aikaan, jolloin uutuuksista tulee ajan myötä vanhanaikaisia. Poikkeuksellisesta uutuudesta tulee keskinkertaista, kuten Beethovenin musiikki oli aikoinaan uutta ja tuoretta, mutta nykyään siitä on tullut klassisen musiikin standardi. Beethovenilla oli kyky luoda uutta, mutta vakiintuneena klassikkona uutuuden sädekehä on himmentynyt. Uutuusarvon kuitenkin ylittää toive tulla tunnustetuksi klassikoksi, jonka vaikutus kestää yli sukupolvien.

Uutuuden psykologiaan kuuluu kyllästyminen vanhaan. Teosten uutisarvo heikkenee tuhansien toistojen kautta. Siitä tulee motiivi etsiä uutta. Idea on jotakin yllättävää. Idea on ihme ja sen herättämä tunne on hämmästy. Idea ei ole ilmeinen vaan salaperäinen, joka saa selityksensä vasta kun pääsemme tutustumaan prosessin salaisuuksiin. Kun idea on tuttu juttu, se menettää uutuuden tehonsa, mutta taideteoksella pitäisi olla kantavuutta myös alkuhämmästyksen jälkeen.

Kestotaide pysyy seinillä ja palaa toistoina, jolloin uutuusvimma ei ole kaikki kaikessa. Näin klassinen kauneus on lopulta tärkeämpi kuin hetken uutuus. Taiteen teho liittyy missä vaiheessa se on koettu. Lapsuuden kokemuksen jollekin teokselle jää pysyvä arvo ja nuoruuden kapinassa taas toisille teoksille jää pysyvä vanhentuneen leima. Vanhempi väki ei aina innostu vaihtuvista uutuuksista. Uutuus ei aina ole erinomaisen taiteellisen arvon merkki, vaan irtiotta opettajien holhouksesta.

Ensimmäisen maailmansodan katastrofista ja kulttuuripettymyksistä nousi modernismi, jonka nousu valtaiteeksi kesti tosin pari sukupolvea. Vuosina 1914 ja 1916 oli Helsingissä Kandinskin töiden näyttelyt, mutta näitä varhaismodernin töitä silloin tuskin edes huomattiin. Kun Ateneumissa sitten vuonna 1957 järjestettiin Guggenheim-museon vierailunäyttely Kandinski-töineen, se oli käännteentekevä maamme kuvataiteelle (Sinisalo 1994, s 10) Modernismin läpimurrossa ilmeni siten parin sukupolven viive. Silloin kun se oli luovaa ja poikkeavaa, sitä tuskin huomattiin, mutta kun samat työt tuotiin Suomeen New Yorkin valtakeskuksesta, se mullisti Suomen koko kuvaamataiteen.

Se mitä viime vuosisadalla pitkään pidettiin "modernina", onkin nyt uudella vuosituhannella menettänyt nykyaikaisuutensa. Pitää erottaa nykyaikainen ja uutta luova. Monet vastustavat vanhaa ja tarjoavat tilalle modernia. Tämä aikansa nykyaikainen on usein vain läpeensä tunnettua valtavirtaa, sitä samaa mistä kaikki puhuvat. Siinä ei tarvita paljon luovuutta, kun toistetaan sitä samaa. Sen "uutuus" on vailla luovuutta, koska siinä vain jäljitellään aikansa populaaria valtakulttuuria.

Nykytaide on erilaista kuin modernismi. Modernistit uskoivat pystyvänsä luomaan uutta ja ennennäkemätöntä. Nykytaide käyttää tuttuja elementte-

jä. (Sederholm 2000 s. 9) On sanottu, että pyrkimys uutuuksiin oli vallalla vielä perinteisessä modernismissa, mutta nykytaide tyytyy jäljittelyyn ja tuttujen elementtien uudelleensijoitteluun eri konteksteihin.

Bricolage-luovuus on vanhojen juttujen uudelleenjärjestelyä. Uutuus on vain uusi järjestys. Näin saadaan loputtomasti uutta, kun samat palikat järjestetään yhä uudelleen, mutta onko siinä uutta ideaa. Rakennelma on uutta, mutta esittää jotain tuttua ideaa. Askarteluideointi on alempi ideoinnin lajinsa, jossa tuotetaan tosin uusia sommitelmia ja väriyhdistelmiä, mutta ei kovin merkittävää ideaa.

Avantgarde keskittyi taiteellisen muodon, materiaalien ja ilmaisun uudistamiseen. Etujoukko hajosi 1960-luvulla, kun usko jatkuvan edistykseen alkoi horjua. (Sederholm 2000 s. 23) Taideteoksen avantgardistinen shokkivaikutus on laantuvaa. On keksittävä hätkähdyttävä uutuus aina, kun tuotteen provokatiivisuus on laantunut. (Mäki 2009 s. 46) Avantgarde oli etujoukko vain muodon ja ilmaisun uudistamisessa. Siinä ei ollut mitään erityistä sanomaa. Aiheet olivat samat vanhat jutut, mutta ilmaisutapa oli aikansa modernia.

Kun idea on nykyaikainen ja muodikas, se voi saada parhaiten myös kaupallista suosiota, mutta se jauhaa samoja asenteita kuin koko globaali kulttuuri. Muutamana vuosikymmenen päästä tämä nykymuoti on vain aikansa tapamössöä. Tällainen jäljittelevä "nykyaikainen" ei synny mistään aidoista tunteista ja tosioloista, vaan se syntyy kulloisenkin nykytyylin jäljittelystä, tehdä samaa kuin aikansa menestyjät.

Uutuus	
Nykyaikainen	Luova
Aikansa muotia Aikaansa seuraavaa Nuorisotyyliä Vastustaa vanhanaikaista	Ajastaan poikkeavaa Originaalia Yllättävä traditio Vastustaa aikansa tavallista

Aikansa maku antaa aikansa normit, joita taiteilijat jäljittelevät taidekouluissaan. He hiovat taitojaan esittääkseen, mitä ajan henki suosii. Luova ideointi kääntyy opettajaansa vastaan. Siksi luovuutta on niin vaikea opettaa. Koulussa puhutaan "luovista" aineista, kuten piirustus ja musiikki. Ne jotka kiltisti tottelevat opettajan ohjeita, saavat "luovuudesta" kiitettävän

arvosanan. Todellista omaperäisyyttä voi kuitenkin osoittaa kulkemalla opettajaa ja ajan virtauksia vastaan.

Uutuuden suhteellisuus vaikuttaa, että jo yhdessä sukupolvessa uutuu-
denviehätys katoaa. Nuorisomusiikkiin kuului aikoinaan bändi, kolme kita-
raa ja rummut. Tämä koettiin vallankumoukselliseksi musiikiksi, joka ku-
kistaa vanhan viulu- ja pianomusiikin. Kun samaa jytää jatketaan jo kol-
mannessa sukupolvessa, se menettää uutuu-
denviehätyksensä ja muuttuu
etujoukon kulttuurista tavalliseksi massakulttuuriksi

Voi olla täysi konformisti ja silti "nykyaikainen". Se merkitsee vain, että
seuraa tarkasti nykyajan trendejä ja tarttuu aina viimeisimpään muotiin. Se
merkitsee jatkuvaa ja ketterää sopeutumista siihen, mikä on juuri nyt nykyaikaista. Tämä muotien ja trendien nopealiikkeinen seuraaminen on silti vain sopeutumista eikä luomista. Se on ketterää seuraamista eikä keksimistä. Jossain taiteen johto- ja rahoituselimissä on tärkeää että edes tunnustetaan, mistä löytyy nykyhetken luovuus.

Luovuuden suurimpina ongelmina on pitäytyminen "nykyajassa", josta käsin sitten kritisoidaan edellisen sukupolven saavutuksia. Nykyaikaisuuden näkökulmasta pahiten vanhentuneita ovat juuri 20–30 vuotta sitten muodissa olleet asiat ja asenteet. Helppo luovuus kritisoi tunnetusti vanhanaikaista. Kärkitason luovuus taas kritisoi oman aikansa huippua pyrkien luomaan jotain sitä parempaa. Se merkitsee irtiottoa nykyajasta; taiteessa se merkitsee irtiottoa "nykyaikaisesta", aikansa tavallisesta.

Käänne uuden luomiseen trendien seuraamisessa tulee, kun ensin seuraa mitä muut tekevät ja sitten tekeekin jotain siitä poikkeavaa. Voi lukea alan uusinta kirjallisuutta ja käydä näyttelyissä, mutta luova taitelija ei kulje trendin perässä, vaan etsii jo seuraavaa askelta ohii nykymodin. Hän ei ole konformistinen sopeutuja vaan aikaansa edellä. Hän seuraa missä muut menevät voidakseen poiketa siitä. Luova asiantuntija tuntee usein hyvin alansa historian, josta hän kaivaa jopa outoja kummallisuuksia. Hän suunnitaa kritiikkinsä terävimmän kärjen vanhan sijaan vallitsevaan.

Taide voi tuottaa kauneutta olematta luovaa ja vastaavasti esiintyy luovuutta, joka on kyvytöntä tuottamaan kauneutta. Teos voi painottaa klas-
sista kauneutta tai luovaa poikkeavuutta. Taideyleisö etsii erilaista uutuu-
tta kuin viihdeyleisö, joka etsii uusimpia hittejä. Idea taiteessa ei tarkoita yksin uutuu-
tta vaan myös perinteistä kauneuden ideaa. Kun kysytään, onko teok-
sessa ideaa, se ei tarkoita juoksua pelkän uutuu-
svimman perään.

Kauneus hylätään, kun tavoitellaan omaa luovuutta torjumalla traditio. Se on yksipuolista luovuutta ja minäilmaisua, jossa kauneuden idea uhrataan tälle minä-subjektivismille. Taiteilija yrittää epätoivoisesti luoda jotain uutta, vaikka se olisi kuinka rumaa ja mautonta. Pääasia on, että teos on minän produktio. Sillä ei ole muuta sanomaa kuin tekijänsä minän itseil-

maisuu. Näin luodaan helposti toki "poikkeavaa", mutta siinä ei ole mitään hienompaa kuin vanhassa.

Vanhanajan taiteilijan kyky oli omistautua esteettisten elämysten valtaan ja taito tuottaa vastaavat elämykset. Modernin taiteilijan kykynä on taas taito hätkähdyttää jollain sopimattomalla. Hänen teoksensa eivät ole mitenkään kauniita, yleviä tai suloisia, koska katsojaa on helpompi hätkähdyttää jollain rumalla ja raadollisella.

Vanha teos on paradoksaalisesti nuorisolle uutta. Ikivanha satu on lapsille tuore uutuu. Romanttiset kaunotunteet ovat kadonneet, mutta tarpeeksi pitkä pimennys saa ne taas näyttämään uusilta ja tuoreilta. Teoksen suosio on suhteessa sen tieto- ja arvomaailman tavallisuuteen. Kun teos on kaikkien helposti tajuama ja hyväksymä, se saavuttaa laajan yleisön, mutta ei tarjoa juuri uusia ideoita. Se vain vahvistaa vanhoja asenteita ja purjehtii suosion myötätuulessa.

Tavallisuus taiteessa ei ole aina pahasta tai ideoinnin vastakohta. Taide-teos voi kertoa tavallisesta elämästä, johon kuuluu tavalliset tunteet ja ihmistyypit. Taitelija osoittaa taitavuuttaan juuri sillä, kuinka osuvasti hän kuvaa tätä arkielämää. Silti teoksessa voi olla jokin suurempi yleispätevä idea. Vaikka teoksen kohteena olisivat tavalliset ihmiset ja ilmiöt, se voi sisältää omaperäisiä oivalluksia aikamme ilmiöistä. Juuri tavallisuus antaa idealle erityistä yleispätevyyttä ja kantavuutta. Idean yleispätevyyteen kuuluu piilevä tavallisuus, jonka taiteilija keksii nostaa esille.

Yhdessä teoksessa voi olla lukuisia ideoita, joista suurin osa on tuttuja periaatteita, jotka kuuluvat vakiintuneisuutensa tähden enemmän taitavuuden piiriin. Siinä on ehkä yksi uusi idea, joka on silmiinpistävä ja yksilöi teoksen tutusta massasta. Se on yhdistelmä osaamista ja omaa. Taiteilija voi myös toistaa itseään, kun hän on keksinyt yhden kantavan idean, joka toistuu eri muodoissa hänen teoksissaan. Omaansa saa toistaa, mutta siitäkin tulee vaatimus uudistua suhteessa itseensä.

Subjektiivisuus-objektiivisuus

- Idea minä-ilmauksena – idea kohteen ytimenä
- Idean prosessi: kohde → minä → ideaali → uusi kohde
- Oikeasti kaunis ja hieno – minusta näyttää kauniilta

Idean keskeinen määre on sen minälähtöisyys. Idea on minän oma produktio, jossa se eroaa pelkästä oppitiedosta tai muistikokemuksesta. Kun ker-tuu vain kokemiaan tapahtumia, siinä ei oikeastaan ole mitään oman mie-len luomaa ideaa. Vasta kun kokemus tai opittu tieto tiivistetään johonkin

ajatukseen, siitä kehittyi idean poikanen. Pelkkä empirinen tarina omista kokemuksista ei ole vielä idea, vaan tarinassa on oltava erityinen juju.

Vaikka idea on minuuden produktio, se ei ole pelkkää subjektiivisuutta, koska idea on subjekti-objekti. Idea on ajatus, jota vastaa objektipuolella jokin asia. Samoin taiteessa on jokin aihe, jota teos kuvaa. Idean minälähtöisyydestä tehdään usein virhepäätelmä yksipuoliseen subjektivismiin, jossa ideointi on vain itseilmaisua ja kertoo vain minusta. Kuitenkin minälähtöinen ideointi voi puhua myös ulkoisesta maailmasta. Minä on siinä tarkkailijana tai kertojana.

Idea ajatuksena on yleistys, jolloin se saa voimansa tästä yleispätevyydestä ohi minän. Vaikka se on minän produktio, se on minän yleistämä ajatus, joka toimii ohi tekijän myös teoksessa ja katsojiin asti. Tekijän oivalluksesta tulee katsojien omakseen kokema oivallus. Oman välittävän tulkinnan ansiosta katsojat kokevat sen omana ideanaan.

Individualistiseen minä-ideologiaan kuuluu, että kukin rakentaa maailmankuvansa itse. Taiteilija antaa ideoillaan vain rakennusaineeksi katsojille. Taiteessa ideaa ei kerrota suoraan käsitteellisesti vaan katsojan täytyy itse ne yleistää. Tämän oman yleistyksen ansiosta katsoja kokee sen omana ideanaan. Hänet ohjattiin keksimään juuri haluttu idea. Kaikki premissit ilmaistiin jo teoksessa, mutta lopullinen johtopäätös jätetään katsojalle, että hän saisi keksiä tämän syötetyn idean lopulta itse.

Arvosubjektivismissa kauneuden ja hyvyyden kriteerit ovat sielun sisällä, mistä minä tykkään. Minä perustelee mieltymyksiään, että se liittyy tähän tai tuohon aikaisempaan kokemukseeni. Näin syntyy loputtomat keskustelut mikä vaikuttaa minän mieltymyksiin. Egosentrinen arvomaailma johtaa helposti egoismiin, jossa minä-hyvä on kaiken keskipiste.

Skeptismin mukaan ei voida sanoa, että jokin kohde on oikeasti kaunis. Jos jotain taloa tai vaatetta pidetään kauniina, se johtuu vain tästä pitämisestä, mutta ei itse talosta tai vaatteesta. Kun ei ole objektiivista kriteeriä, ei jää muuta kuin yleisen mielipiteen arvio tai maksukykyisten asiakkaiden ostohalut. Se mikä subjektivismissa on todella kaunista, ratkaistaan markkinoilla, joilla määrää ostovoimaisten maku. Markkina-arvo on tavallaan objektiivinen, rahassa mitattava arvo. Vaikka objektiivista kauneutta ei hyväksyttäisi, hyvin kallista taulua pidetään ihan oikeasti hienona. Rahan edessä arvosubjektivistikin ajattelee: sen täytyy olla tosi kaunis, kun se on niin kallis.

Subjektivistien mukaan jonkin ilmiön yhteydessä kokemamme esteettinen arvo on vain tietty sielullinen reaktio tuohon ilmiöön. Arvo rakentuu tässä tunnekokemuksessa. Kun sanotaan, että jokin esine on kaunis, se ei ole itse esineen ominaisuus vaan liittyy meidän tunnereaktioomme. (Krohn 1965 s. 135) Jos satumme olemaan kiireen ja touhun keskellä, hienokaan teos ei tee meihin vaikutusta. Jos taas satumme olemaan sopivan liikuttuneessa tilassa, vähäinkin teos tuntuu niin kauniilta.

Klassinen taide ilmensi kauneuden ideaa, mutta romanttinen taide taas ilmentää ihmisen sisäisyyttä, omaa tunnetilaa. Klassinen taide etsi kauneuden ideaalia. Romanttinen oli esisubjektiiivista minän ilmausta. Modernismi ilmaisee samoin individualismia, mutta se on hylännyt romanttisen kauneuden ideaalit. Teoksen ideana on tekijänsä minä. Vastaavasti taidehankintojen ideana on katsojan minä. Hän valitsee taidetta ilmentääkseen sillä hienoa makuaan. Ne eivät ole hänen tekemiään, mutta ne ovat silti hänen ostoksiaan ja valintojaan.

Hyvä taiteilija ei kuvaa vain satunnaista yksityismakuaan, vaan hänellä on tajua yleiseen kauneuteen. Hän käyttää yksityistä makuaan ikään kuin maistellakseen, miltä teos voisi yleisöstä tuntua. Hän ei tee teosta itselleen, mutta kehittää sitä makunsa mukaan. Subjektiiivista makua käytetään koettimena, miltä kohde mahdollisesti näyttää muitten silmissä. Mestari-kokki pystyy tekemään oikeasti hyvää ruokaa, kun taas tuhertelija tekee oikeasti valmistusvirheitä.

Subjektiiivinen, yksilöllinen maku syntyy yleensä tuon yksilön kokemusten tuloksena. Siihen vaikuttaa niiden satunnaistapausten sarja, mitä tekijä on kokenut. Hyvin poikkeava kokemustausta tuottaa poikkeavan maun. Samoin jos ihminen on elänyt jossain aivan eri ympäristössä lapsuutensa ja nuoruutensa, hänellä on muista poikkeava maku. Poikkeava henkilökohtainen maku on kehittynyt objektiivisesti muista poikkeavassa ympäristössä.

Minätaide	Kohdekeskeinen	Subjektii-objekti
Henkilökohtainen tunneilmaus	Tieteelliset faktat ja realismi	Miten suhtautua kohteeseen
Yksilöllinen minämieltyminen	Yleinen, esineellinen ja mitattava	Tajunta-kohde vuorovaikutus
Ymmärtäkää minua	Tajutkaa maailmaa	Yksilö ympäristössään
Selitys miksi olen tällainen	Selitys yhteiskunnan ilmiöille	Ajatuksen ja asian vuorovaikutus

Taiteessa on lupa olla subjektiiivinen toisin kuin tieteellisessä tutkimuksessa tai virantoimituksessa. Taiteessa on lupa levittää omia tuntemuksiaan julkisuudessa. Taiteessa saa esittää poikkeavia ja omintakeisia mielipiteitä toisin kuin yleiseen mielipiteeseen vetoavassa demokraattisessa keskustelussa. Taitelijan elämä on epävarmaa eivätkä useimmat runoilijat elä sillä, mitä markkinat maksavat heidän teoksistaan. Silti juuri taide tarjoaa mahdollisuuden esittää persoonansa ja tunteensa julkisesti. Taiteen kautta hän

voi jäädä kulttuurihistoriaan ja tulla kuuluisammaksi kuin monet paljon rikkaammat ja menestyneemmät.

Subjektiiivinen minä on kuolevainen. Teokset ovat ne työt jotka yksilö jättää jälkeensä. Motiivina luoda omaperäisiä teoksia on halu luoda kuolemattomia teoksia. Minä haluaa jättää objektiivisen muiston ohi oman itsensä. Subjektiiivinen henki pääsee osaksi kollektiivista henkeä, kun se saa julkisuutta. Omien teosten ohella se on näkyvyyttä televisiossa ja lehdistössä. Taiteen kautta voi saattaa yleiseen henkeen henkilökohtaisia tunteitaan, asenteitaan ja näkemyksiään.

Taidetta on se, mikä on kouliintuneen maun arvostamaa. Kultivoitu maku tarkoittaa, että on edeltävää vertailuaineistoa. Taidekriitikko on kehittänyt makuaan laajoilla taidehistorian opinnoilla sekä seuraamalla jatkuvasti uusia taide-esityksiä. Hän on henkilökohtaisesti tavannut suuria taiteilijoita. Siten hän saa vertailupohjaa, mikä on hyvää muihin verrattuna. Taiteen tuntija ei etsi henkilökohtaista elämystä, vaan tunnistaa hyvän taiteen taita.

Vastaanotossa taiteilijan luoma kuva täydentyy. Vastaanottaja täydentää taiteilijan subjektiivisuutta omalla subjektiivisuudellaan. Jos taitelijalla ei ole esittää teoksena perustaksi mitään muuta kuin oma subjektiivinen minänsä, silloin teoksen ainoaksi arvosteluperustaksi jää yhtä subjektiivinen katsojien satunnaisten minujen mieltymykset. Subjektivistisessä taidekäsityksessä taiteilija ilmaisee itseään ja katsoja kokee teoksen subjektiivisesti omien kokemustensa ja mieltymystensä kautta.

Subjektivismiin ongelmana on, että kaikissa aistimuksissa ja puheissa tajunta on niin tavattoman "luova", että minä konstituoii lähes koko havainnon. Sitten kun pitäisi siirtyä todelliseen luomiseen ja tuottaa teoksia, tämä suurenmoinen luova subjektiivisuus tuottaa pelkkää tuhuista itsekspressiota ja tavallisimpia tulkintoja. Suuri subjektiivinen Minä ei kykenekään konstituoimaan suurta taideteosta tai konstruoimaan uudenlaista konetta.

Monet modernistit pitävät viimeistelemätöntä ja hutaisten tehtyä nykyaikaisuuden tunnusmerkkinä. Katsojan pitäisi sitten täydentää puolitekoisen kuva mielikuvituksessaan "luovasti". Tällainen raakileiden täydennys ei kuitenkaan ole mitään luovaa mielikuvitusta. Siinä ei luoda mitään uutta vaan ainoastaan täydennetään taiteilijan hahmotelmia. Havainto ei ole vain ulkoisten impressioiden passiivista vastaanottoa. Havainnon tavallinen tulkinta näkee sen mistä on puhuttu, mutta luova näkee sen, mistä ei ole puhuttu.

Eino Krohnin väitöskirjaan *Objektivistinen estetiikka* (1935) nimittää objektivistiseksi käsitystä arvon ulkokohtaisesta olemassaolosta ja pätevyydestä subjektista riippumatta. Hän luopui siitä subjektivistisestä kannasta, jonka mukaan taideteos on vain jonkin tunnetilan merkki tai oire. Siitä seu-

raa, että myös arvot ovat objektiivisia. Arvostelma "A on kaunis" on objektiivisuutensa nähden samanarvoinen kuin "niitty on vihreä". Kauneus on havaittava ominaisuus. Se on kauneuden esineellisyttä. Esteettinen esine elää omaa elämäänsä omalla vaikuttavuudellaan. (Krohn 1935 s. 63–64)

Jokin kohde on oikeasti kaunis, jolloin kauneus ei ole pelkkää fiktiota ja fantasiaa. Tietyssä mielentilassa ei edes oikeasti kaunis miellytä; samoin kuin kylläisyyden tilassa ei edes hyvä ruoka maistu. Se että vastaanottokymme vaihtelee, ei merkitse, että kohde kadottaisi objektiivisen kauneutensa. Sen kauneus on suhteessa myös aikaisempiin kokemuksiimme, joka on eräänlaista sisäänpainunutta objektiivisuutta.

Kauneuden objektiivisuudessa on kyse samantapaisesta ilmiöstä kuin maku. Jokin ruoka on oikeasti hyvää, mutta jos olemme kylläisiä tai vähemmän vastaanottavassa tilassa, edes oikeasti hyvä ei maistu. Kovassa nälässä taas huonompikin ruoka tuntuu hyvältä. Kyse on objektin ja subjektin suhteesta. Vaikka mukana on tämä subjektiivinen puoli, silti itse ruuassa itsessään on jotain aineellisesti ja oikeasti hyvää.

Taitelijat ovat löytöretkeilijöitä, jotka paljastavat meille arvojen maailman, joka on olemassa kuin kaukaiset maat. Samoin kuin tiedollisen elämän alalla myös arvokokemuksemme piiri alati laajenee. Subjektiivisen suunnan on vaikea ratkaista, miksi juuri määrätyt ulkomaailman ilmiöt herättävät esteettistä nautintoa, miksi projisoimme juuri niihin kauniin attribuutin. (Krohn 1935 s. 68)

Kauneuden ohella myös muissa estetiikan modifikaatioissa - ylevä, suloinen, koominen - on mukana objektin reaaliset piirteet. Meillä on kohdekohtaiset perusteet sanoa jotain yleväksi ja toista koomiseksi. Itse kohteessa on jotain jylhää ja mahtavaa, jonka perusteella sitä voi pitää ylevänä. Kuitenkin ajatustavat voivat muuttua, jolloin ennen ylvääseen suhtaudutaan koomisena. Kunnioitus muuttuu naurettavuudeksi. Aika on ajanut sen suuruuden ohi, jolloin sen mahtavuudelta puuttuu perusteet.

Kantin tähtäyspiste oli subjektiivisesti välitetty, mutta kuitenkin objektiivinen estetiikka, mikä teoksessa on hyvää ja huonoa, totta ja epätotta. (Adorno 2006 s. 321) Kant ei ollut yksipuolinen subjektivistisi ja minäfilosofi, vaan hänen keksintönsä oli tuoda yksioikoiseen objektivismiin subjektiivinen välitys. Taiteessa tämä subjektiivinen välitys saattaa olla jopa hallitseva, mutta silti teoksella on myös objektiivinen sisältönsä.

Platon ja Hegel tunnetaan objektiivisina idealisteina, mutta Hegel ei jäänyt pelkkään objektiivisuuteen, vaan huomioi molemmat puolet vuorovaiikutuksessaan. Ratkaisuna kiistaan taiteen subjektiivisuus vastaan objektiivisuus, on idea subjekti-objektina. Ajatuksellinen on sisällöltään asiallista; subjektiivisen tiedon sisältönä ovat objektiivisten kohteiden liikkeet. Idea subjekti-objektina on liikettä molempien poolien välillä. Näin ylitetään ego-sentrinen subjektiivisuus ja realismin ulkokohtainen objektiivisuus.

Idea aistimellisena

- Havainnollinen, konkreettinen esimerkki ideasta
- Abstrakti väri ja viiva vailla ideaa
- Mielikuvitus aistikuvien assosiaatioina: aisti-ideat

Idea aistimellisena tarkoittaa oikeastaan samaa kuin ajatus aistimellisena, mikä on ajattelun ja aistikuvien suhde. Taiteessa ajatuksellinen idea ilmaistaan aistimellisena ja yksittäisten esimerkkien kautta. Kun joku puhuu hyvin abstrakteilla ideoilla, häneltä pyydetään: kerro konkreettinen esimerkki. Taideteos on ikään kuin idean havainnollinen esimerkki, jolla pyritään aistimelliseen vaikuttavuuteen. Se on enemmän idean kuvitusta kuin paljaita ajatuksellisia ideoita.

Idea keksitään ajattelemalla, mutta se esitetään aistimellisesti. Luova prosessi on tätä sisäistä ajatustyötä. Tekeminen voi olla toteuttavaa käsien toimintaa. Siinä esiintyy työn lomassa välillä teknisiä niksi-ideoita. Luova ideointi vaatii, että välillä irtaudutaan työn puuhailusta. Taiteilija ei ole pelkkä käsityöläinen vaan myös ajattelija, joka luo teoksensa kantavan sanoman ajatuksissaan ja sitten kehittää sen aistimellista esitysmuotoa. Koskettava työ kuvaa jotain yleistä, yhteiskunnallista ideaa.

Kauneus on fenomenaalista, mutta sen taustalla voi olla korkeampi fundamentaalinen idea. Taideteoksen ideaalinen sisältö säteilee aistimellisen muodon takaa. Se on kauneuden idean ekspressio, ulospuristaminen, joka on sen realisaatio. Taiteen tehtävänä on sovittaa samaan kokonaisuuteen kaksi puolta: idea ja sen aistimellinen edustus. Taiteen tehtävänä on tuoda kontemplaatioissa esiintyvä idea aistimelliseen muotoon kuvana; insinööri-idea taas toteutetaan reaalisenä toimintana ja tuotteena.

Idean dynamiikkaan kuuluu sen potentiaalisuus ja aktualisuus. Idealla on olomuodot: 1. potentiaalisena ajatuksissa, 2. aktualisena toiminnassa, 3. objektivoituna teoksessa ja 4. subjektivoituna taidenautintona. Kantavalla suuridealla on potentiaalia koko teoksen sanomaksi. Idea ajetaan mielessä vaiheesta toiseen, jolloin se purkautuu oman potentiaalinsa mukaiseen toimintaan, jota voi sitten kuvata aistimellisesti. Laajasta ja aistirikkaasta teoksesta katsoja lopulta sisäistää pysyväsmuistiinsa ehkä vain yhden idean.

Aistimelliset painotukset, mitä kuvata tarkasti ja alleviivaten, tulee yleistävän ideakerroksen kautta. Se tarkoittaa, että taiteilijalla on ollut käytössä paljon laajempi aineisto, jonka hän vain kiteyttää aistimelliseen ja yksittäiseen teokseen. Kaava on: aineiston aistikuvat – kiteyttävä idea – esittävät aistikuvat. Helppo luovuus keksii kuvia ja kertomuksia vailla ajatuksellista välitystä. Suuri taide on syvän kokemuksen ja ajatuksen kiteyttämää. Siinä kokemukset on ensin yleistetty ja sitten taas yksilöity vaikuttavilla aistikuvilla. Välissä on ollut ideakiteytys, joka ohjaa aistiesitystä.

Ajatus ja aistihahmo	
Keksi idea Aineisto kiteytyy Suhteita, tyyppejä Käsite ja sanoma	Keksi aistiasu Esitettäväksi valitut Kuvia, kertomuksia Visuaalinen ja tuntuva

Miten taiteessa kuvataan abstraktio, joka tavoitetaan vain ajatuksella. Abstraktilta ajatukselta puuttuu selvä konkreettinen kuva. Filosofinen abstraktio syntyy yleistämällä, pelkistämällä ja pudottamalla pois tarpeettomat yksityiskohdat. Modernismissa luovuttiin pikkutarkasta maalaamisesta ja päädyttiin suurpiirteisiin pensselinvetoihin. Ongelmana vain on, löytyykö viivan takaa mitään ideaa. Onko se pelkkä sutaisu, jossa taiteilijan päässä ei oikeasti liikkunut mitään abstraktia ideaa. Taiteilija taas on saattanut ajatella, että jättää sutaisuensa avoimeksi: keksiköön katselija mitä se esittää.

Abstraktin taiteen ongelma on, että siinä esiintyy paljon huijausta. Esitetään muka suuria "abstrakteja" ideoita, mutta lähemmin tarkasteltaessa mitään ajatusta ei löydykään. Kun ideaa kysytään tekijältä, hän siirtää vastuun katsojalle, että katsoja käyttäisi omaa luovuuttaan ja löytäisi siitä jotain ideaa. Kaikilla tasoilla – tekijä, teos, katsoja – puuttuu sisällöllinen idea, jolloin jää vain pelkkä tyhjä abstrakti muoto.

Abstrakti kuva tarkoittaa lyhyesti pelkistystä. Jos meillä on yksinkertainen kaavakuva, joka on varustettu sanallisilla selityksillä, sille saadaan abstrakti idea tulkinnalla, jossa ympyrä on vaikka väestö, pisteet yksilöitä ja neliöt alaryhmiä. Siinä ilmaistaan jokin abstrakti suhdeidea, joka on ollut kaavakuvan tekijän mielessä. Kuvioilla hän haluaa havainnollisesti välittää katsojille näitä suhteita. Abstraktio pelkistää ja jättää pois yksityiskohdat.

Abstrakti tarkoitti alun perin ajatuksellista, ei-esittävää. Se on pelkistetty idea, jota ei vastaa mikään kuva. Abstraktion avulla idea usein nostetaan esiin aistimassasta, josta syntyy ahaa-elämys, nyt minä tajusin tausta-ajatuksen. Aritmetiikka operoi konkreettisilla luvuilla kuten 3 ja 5, mutta algebra käyttää abstrakteja lukuja a ja b , joilla voi kuvata yleisiä kaavoja. Algebralliset yhtälöt voidaan kuvata analyyttisen geometrian avulla kuvallisesti koordinaatistossa x - ja y -akseleilla. Se on suhteen eksakti kuva insinööreillä, mutta ei mikään taidekuva.

Esimerkki abstraktista kuvasta on liikennemerkki. Siinä pelkistetty kävelevä ihminen tarkoittaa kaikkia jalankulkijoita. Auton hahmo kuvaa kaikkia autoja, jota voi vielä täsmentää bussin hahmo kuvaaman bussikaistaa. Abstrakti kuva on pelkistetty hahmo, kuten Kandinskillä kaareva viiva ku-

vasi venettä. Kun ajatuksellisia suhteita havainnollistetaan kuvilla, tällöin turvaudutaan tavallisesti geometrisiin kuvioihin, jotka esittävät pelkistettyä muotoa. Abstrakteja ajatuskäsitteitä kuvataan opetuskalvoilla tavallisesti ympyröillä neliöillä ja niiden välisillä nuolilla.

Kaikista abstraktioista ei voi piirtää kuvaa. Taiteilija voi korkeintaan kuvata abstraktin ajatuksen symbolin. Ajattelulla tavoiteltava noumenaallinen on käsittämätöntä empiristeille. Aistimellisesti nähdään vain ideoiden allegorioita, mutta varsinaiset ideat täytyy tajuta yli kuvien. Symbolien syvällisyys ei avaudu aistikuvasta suoraan, vaan katsojalla tulee ole kulttuuritietoa mihin symboli viittaa.

Ajattelun muoto on käsite (concept); se ei merkitse mitä tapahtuu nyt ja täällä, vaan asioiden yleistä luonnetta, mitä se on yleensä (in general) vaihtelevissa konkreettisissa olosuhteissa. (Sesemann 2007 s. 138) Ajattelussa on mukana moneus, mutta niitä ei tarkastella esimerkkeinä, vaan yleiseen sulautettuna. Generaali vaatii laajaa tapauskirjoa, mutta myös tasapainoista tapausten yleisyyttä, jossa idea ilmaisee suuret suhteet. Kenraali-idea taide-teoksessa on tällainen yleistetty johtoidea.

Ajatuksellinen idea taiteessa tarkoittaa loogista juonta, jossa edeltävä kohta valmistee seuraavaa. Idea ei ilmene yhdessä pisteessä vaan teeman kuljetuksessa. Se ei ole yksiviivaista lineaarilogiikkaa, vaan dynaamisia jännitteitä, joita saadaan tuomalla mukaan yllättäviä vastavoimia. Ajatus on tämä ajo läpi nousujen ja laskujen. Se on enemmän tunnelogiikkaa, jossa mielentilat vaipuvat välillä suvantoon, kunnes taas alkaa kiihdytys. Looginen idea löytää tunteille vakuuttavat perustelut, joka vahvistaa niiden liikkavuutta.

Siellä missä taide koostuu epäsopivista ja dissonanteista momenteista, ovat nämä momentit sille samalla ykseyden momentteja. Jopa siellä mistä taide seuraa päähänpistoja täytyy päähänpistojen osua kohdalleen. (Adorno 2006 s. 309) Teoksessa voi olla ristiriitoja ja päähänpistoja, mutta näiden tulee olla osuvia. Yllättävä miellelyhtymä sopivassa paikassa on taidetta, kun päähänpisto tulee juuri oikeassa paikassa. Hullu lause osuu nappiinsa, mutta väärässä kohtaa se olisi typerä.

Visuaalisen ja auditiivisen rinnalla on käsitteellinen, joka ei ole kuva vaan ajatus. Siinä operoidaan yleistyksillä, joita painotetaan vaihtelevilla määreillä. Ajattelussa mielessä ei kierrä kuvat eikä sanat vaan oleelliset suhteet. Mielikuvista tehdään ajatus, kun se ensin generalisoidaan tyypiksi ja se saa yleiset käsitteelliset määreet. Sen jälkeen siitä vedetään abstraktiot. Taide puhuu aistimellisilla kuvilla, mutta estetiikka voi jo puhua ajatuksellisilla abstraktioilla.

Taide ei ole adekvaatti väline ilmaista ideaa, koska taiteen ilmaisumuoto on tyypillisesti aistimellista ja yksilöityä, kun taas ideat ovat ajatuksellista ja yleistä. Silti idean voi ilmaista myös aistimellisesti ja tunteenomaisesti, jol-

loin se tunkeutuu syvemmälle mieleen kuin pelkkänä abstraktina ideana. Taide ilmaisee miltä idea näyttää ja miltä se tuntuu. Taide ei ole pelkkää ulkoista aistipintaa, vaan siinä huomioidaan myös sisäinen tuntu.

Idea kuvallisena on sekä aistimellinen että yksittäinen, mutta tällaisena se esittää reaalisesti eksistovaa yksilöä. Näin aistikuva on lähempänä todellisuutta kuin käsiteyleistys. Aistillisella yksilöllä on välitön todellisuuden arvo, mutta voi olla myös yksilöitä, jotka ovat pelkkää taiteilijan kuvitelmaa. Silloin tyyppi edustaa jotain yleistettävää, mutta kuvattu yksilö on fiktio. Taiteilija kertoo oman lähimaailmansa tyypeistä ja ikään kuin kysyen katsojilta, onko sinunkin lähimaailmassasi tällaisia tyyppisiä.

Ajattelu on mielijohteiden väkettä, joskus sanallistettua, loogista, lineaarista, joskus kuvallisten hahmojen rinnakkaista, vallatonta versontaa. (Mäki 2009 s. 288) Ajattelu voi olla aistimellista kuvavirtaa yksittäistyypeillä tai ajoa yleistetyillä ytimillä. Ne menevät usein limittäin, jolloin tyyppi edustaa yleistä. Rajoittunut kuva-ajattelu takertuu yhteen konkreettiseen tapaukseen osaamatta abstrahoida oikeasuhteista yleistä.

Mielikuvitus vaatii aineistokseen runsaasti upeita kuvia ja kykyä valita niistä osuvimmat. Imaginaatio on tätä tajunnan kuvarikkautta. Imaginoiva mieli pursuaa näitä kuvia. Kuvittelukykyinen myös tallettaa hienot kokemukset, jolloin hän voi kaivaa kuvakokoelmistaan esiin tilanteeseen sopivan kuvituksen. Pulppuava mieli edellyttää runsasta sisästä kuvavarastoa ja visuaalista muistia.

Mielikuvat ovat entisten havaintojen sulautumia. Puhumme muistikuvista, fantasiakuvista ja tyyppikuvista. Mielikuva eroaa aistikuvasta, koska se on useiden havaintojen sulautuma ja yleistys. Mikä toistuu monta kertaa, jää mieleen yleistettynä tyyppinä. Tämä kertaus on samalla generalisointia, jolloin vähäpätöiset yksityiskohdat unohtuvat. Kuvan tasolla tapahtuu sulatus ja yleistys, jossa kuva tyyppittyy. Osuva mielikuva on tyyppikuva.

Muistikuvien toivotaan uskollisesti säilyvän alkuperäisessä muodossaan, mutta fantasiakuvia on lupa muunnella. Fantasiakuva esittää jotain uutta, jota siinä muodossa ei ole vielä eletty. (Hollo 1918 s. 83) Jo muistikuvia voi painottaa monin eri tavoin. Kuvittelu alkaa muistikuvien muuntelusta. Havaintojen tiivistetään ja yhdistetään, että ne olisivat emotionaalisesti yhä vaikuttavampia. Liian fantastinen taas on liian outoa eikä vetoa tunteisiimme. Kuvitelman pitää olla mahdollinen.

Luovuuden tavallisin malli on tehdä assosiaatioita; kun esitetään jokin sana tai kuva, mitä mielikuvia se herättää. Assosiaatio on aistikuvien yhdistelyä ja synteesiä. Sitä edeltää dissosiaatio, joka on aistikuvien analyysia niin, että osa liitetään osaan (Ribot 1914 s. 13). Edeltävän dissosiaation vuoksi kyetään hienompiin assosiaatioihin. Tavallinen ihminen assosioi liittämällä kuvan kuvaan, mutta spesialisti analysoi kuvan ensin dissosiaa-

tioihin ja sitten yhdistää näitä osakuvia. Hän saa yhdestä peruskuvasta useita dissosiaatiota, jolloin hänen assosiaationsa ovat rikkaammat

Kertomataide kuvaa sanallisesti tapahtumat ja toistaa puheet. Sanallisen kertomuksen vastaanotto vaatii mielessämme pientä filmiotosta, jossa käännämme toisen sanat sisäiseksi kuviksemme. Kun toinen kertoo tarinaansa, nämä sanat projisoituvat mieleemme vastaavana sisäisten mielikuvien filminä. Tulkitsemme toisen sanat omien sisäisten kuviemme väritämänä. Se on kertomuksen kuvitusta. Tutuista henkilöistä meillä on realistiset mielikuvat, mutta kertomukset ventovieraista kääntyvät mieleessämme kuvitelluiksi tyypeiksi.

Mielikuvitus ja ajattelu ovat toistensa täydennyksiä, älyllisen kokonaisprosessin kaksi momenttia. Mielikuvituksen rohkeat kombinaatiot avaavat uusia uria ajattelulle. (Hollo 1918 s. 144) Ajattelussa mielessä on sana, mutta se on merkki jostain tyyppistä ja yleistyksestä. Varsinainen ajo tapahtuu tyyppikuvien avulla. Taito ajatella on millainen mielikuva nostetaan mieleen ajon ajaksi ja miten mielikuvia vaihdellaan, kuten kohde muuntelee.

Fiktiivinen idea

- Kuvitteellisten henkilöiden kuvitellut seikkailut
- Fakta-aineiston dramatisointi liioittelemalla ja leikkaamalla
- Aistikuvitelmien takaa paistaa niiden totuutena idea

Latinan *fictum* tarkoittaa muovattu, kuten ihminen muovailee saviastiaa, mutta *fictum* tarkoitti myös keksittyä valhetta. Fiktiivinen on itse keksittyä ja kuviteltua. Taideteoksella on alkuperänsä imaginaatiossa. Se on luova mielikuvitus. *Imago* tarkoittaa kuvaa, miltä näyttää. Jäljennöskuva esittää miltä jokin näyttää, mutta ideakuva ilmentää ideaa kuvallisena. Taiteessa aistihahmot voivat olla pelkkiä kuvitelmia, mutta niiden totuutena piilee taustalla ideat. Kuvitellun kuoren alla on jokin yleispätevä idea-totuus.

Luova imaginaatio on fantasiaa. Taiteen maailman ilmiöitä ovat illuusiot. Taide luo fantasmaa ja fabulaa, kuvitelmia ja keksittyjä kertomuksia. Fantasialla tarkoitettiin alun perin mitä tahansa mielikuvaa, oli se näköjäljennös tai muistikuva. Myöhemmin realistinen muisti eli *memoria* erotettiin subjektiivisesta kuvittelusta. Poliisikertomuksen täytyy pitäytyä tosiasioihin, mutta rikosromaanin voi kertoa kuvitteellisen henkilön keksityistä rikoksista

Fantasiakuvat ovat sellaisia toistumia, joista puuttuu muistelun luonne. Mielikuvitus on muistia, joka ei ole vain entisen kokemuksen kerrontaa. Jo tavallisen sanan lukeminen edellyttää mielikuvitusta, kun henkilöllä ei ole muistoa, missä olisi sen merkityssisällön ennen nähnyt. (Hollo 1918 s. 106)

Muisti, liioittelu, kuvittelu ja valehtelu liittyvät toisiinsa. Hatarat muistikuvat muuttuvat kuvitelmiksi. Kun ei ole vankkaa kokemusta ja siitä tehtyjä yleistyksiä, silloin kuvitellaan.

Muistikuva on jo kuvitelma, kun se on haalistunut ja omilla arvauksilla täydennetty. Mielikuvitus paikkaa muistin puutteita, jolloin kuva ei ole enää täysin todellinen. Lopulta muistot ovat pelkkiä kuvitelmia, jotka kertomuksina ovat muuntuneet pelkiksi tarinoiksi, joita unohtelu pelkistää ja liioittelu dramatisoi. Taiteessa tätä kuvittelua yhä jatketaan siihen suuntaan, että kertomuksesta tulisi yhä jännittävämpi tai yhä hauskempi.

Taiteen kohteena ovat dramaattiset tunteet, suuri rakkaus, syntymä, sota ja kuolema, suuri idylli tai raaka pahoinpitely. Nämä kiihkeät tunteet ovat kuitenkin keksittyä kuvittelua. Taideteokset ovat kuin unikuviä ja näkyjä, jotka ovat pelkkää mielen tuotetta. Ne noudattavat myös unen logiikkaa, hypätä yllättäen tunnelmasta toiseen. Katsojat ovat tottuneet omien unifiemiansä yllättäviin leikkauksiin, jossa on hyppy aiheesta toiseen. Taidekuvassa voi olla pelottavassa paikassa ja pelastua sattumalta kuin unessa.

Taiteessa hallitsee ilmiöt, illuusio. Taide on illusorista ja luo illuusioita. Kuitenkin kaiken olemuksellisen pitää ilmetä. Siten ilmiöllä voi olla fundamentaalinen perustansa, joka on taideteoksen idea. Jos kaunonäky on pelkkää harhaa ja illuusioita, se menettää esteettistä arvoaan. Vinhasti luova mielikuvitus, joka keksii täysin olemattomia menettää uskottavuuttaan ja esteettistä tehoa. Olemusvoimat taas lisäävät teoksen esteettistä voimaa.

Gorgin mukaan taidekuva luodaan abstrahoinnin ja konkretisoinnin kautta. Useampien sankareiden uroteot abstrahoidaan ja sitten nämä piirteet konkretisoidaan yhdessä sankarissa, vaikkapa Herkuleessa. (Zis 1976 s. 80) Taide ei jäljittele suoraan, vaan abstrahoinnin ja konkretisoinnin kautta. Ensin todellisuudesta abstrahoidaan kiinnostavia piirteitä. Siten nämä valitut piirteet yhdistetään teoksen sankariin.

Taide voi olla suloista valhetta. Riittää kunhan juttu on hauska tai jännittävä, vaikka se olisi kuinka valheellista. Näyttelijä teeskentelee jo lähtökohdissaan, kun hän esittää jotain toista. Näyttelijä teeskentelee itkevänsä, vaikka hänellä ei ole mitään todellista syytä suruun. Samoin laulaja vain esittää iloa tai surua, mutta ei ole aidon ilon tai surun vallassa. Se ei ole hänen tarinansa, jota hän niin tunteella laulaa. Esityksen vaikuttavuutta toki lisää, jos esittäjä on oikeasti kokenut jotain edes samantapaista kuin roolihenkilönsä.

Kuvaa on helpompi kaunistella kuin reaalikohdetta. Kuvalla ei ole muuta tarkoitusta kuin olla katselun kohteena, siksi siinä myös kannattaa panostaa ulkoiseen paranteluun. Se ei ole sidottu totuuden pakkopaitaan, vaan on vapaata luoville kuvitelmille. Kaunotaiteissa taiteilija idealisoi kohdettaan kauneuden suuntaan, millainen tämä kohde olisi kauneimmillaan. Hän kaunistelee sitä osa osalta ja sitten kokonaisuuden sommitelmana.

Adornon mukaan mielikuvitus ei ole tärkeintä taiteessa. Taidehistoriassa suuret teokset eivät ole aikansa villedimmät fantasiat. Luovuus joka keskittyy vain kuvitelmiin, myös helposti karkaa ei-olevaan. (2006 s. 338) Luovaa fantasiaa enemmän Adorno arvostaa, että taide tavoittaa aikansa hengen ja käyttää aikansa materiaalia yrittämättä ylimielisesti ylittää aikaansa. Realistinen taide ei ihannoit fantasialeikkejä.

Luovuuden ja idean ero on, että luovuus voi olla pinnallista leikkiä, mutta idea vaatii yleistystä ja ajatusta. Tyhjä fantasialeikki voi olla luovaa vailla ideaa. Helppo luovuus liittyy nykyään usein tietokoneisiin, kun koneellisesti voi tuottaa niin värikästä ja näyttävää. Kuka tahansa osaa vedellä "luovia" viivoja ruudulle, kun taas todellisen idean keksiminen on vaikeaa.

Realistinen aistitaide vain jäljittelee sitä mitä taiteilija on nähnyt. Kuvitteellinen taide keksii olemattomia. Puolirealistinen fantasia lähtee todellisuuden liioittelusta. Jos taiteilija vain kertoo omat fantastiset kokemuksensa, se on tavallaan empiiristä realismia. Jos taas fantastinen näky ilmentää edes vertauskuvallisena jotain todellista, takaa kuultava totuuden idea vahvistaa sen esteettistä vaikutusta.

Romaanikirjailija kokoaa (composer) kirjan lähtien episodeista omassa elämässään. Se on kuitenkin vain kasaantunutta materiaalia, josta täytyy valita sopivat jutut. (Vianu 2000 s. 97) Taiteilija käyttää omia kokemuksiaan materiaalina, mutta ei kerro niitä suoraan vaan muunnelmien kautta eri roolihahmojen kokemuksina. Taide ei jäljittele luonnollisia näkymiä suoraan vaan käyttää näitä näkymiä vain materiaalina. Taide ilmaisee maiseman päälle jonkin tunnelman ja tarinan.

Jäljittely	Kuvittelu	Luova kuvitus
Muistikuva Kertomus koetusta Matkia muita	Ajatusten kuvitusta Kuvittaa toisten sanat Sovinnainen oletuskuva	Ajatuskuva tulevasta Luo ennennäkemätöntä Poiketa muista

Luovuuden korkeampaa astetta edustaa, että myös idea on keksitty. Alemman asteen luovuudessa taiteilija keksii vain uusia aistihahmoja vanhoille ideoille. Pintaluovuus vain värittää tuttuja aiheita uudella tavalla. Syväluominen taas kehittää uutta ideaa. Siinä on keksitty uusi periaate, jolle sitten kehitellään sopivia aistihahmoja. Kantava uudisidea voi yltää jopa useampiin teoksiin. Samalla uudisidealla voi olla useampia aistimellisiä ilmenemismuotoja.

Mikä tämä keksitty syväidea on sisällöltään, sitä ei voida tässä sanoa, koska sen perusmääre on "keksitty". Jos taitelija suoraan jäljittelee ideansa jostain estetiikan oppikirjasta, se ei ole hänen ajatuksensa. Aito uudisidea tulee taitelijan päästä, mutta ei kuin tyhjästä, vaan se nousee hänen tiedoistaan ja kokemuksistaan. Niiden tiivistymänä hän keksii jonkin uuden idean, jolle hän kehittää taiteellisia ilmaisumuotoja

Jäljittelevä taide muistuttaa tiedettä. Siinä tarina kirjoitetaan muistiin. Se on tietyn tapahtumasarjan kuvaus, joka on lähellä historiankirjoitusta. Taide voi osuvasti yleistää aikansa tyyppejä. Kaunotaide taas jäljentää jonkin sykhdyttävän näyn. Se on jotain poikkeuksellista, mutta silti aidosti koetua. Fiktio vastakohta on aito. Se tarkoittaa oikeaa, joka ei synny jäljittelemällä vaan oman kasvu- ja kokemustaustansa mukaan. Aito tunne syntyy todellisesta kokemuksesta. Jäljitely tunne taas syntyy kun näyttelijä yrittää vain eläytyä johonkin kirjailijan kuvitelmaan.

Mäen mukaan sana "aito" on saanut ympärilleen pysyvät lainausmerkit. Ihminen on lähtökohtaisesti moniminäinen teeskentelijä, joka esittää aina. (2009 s. 368) Aidon ja teeskennellyn ero on siinä, että aito tunne nousee reaalisesta elämäntilanteesta. Adorno puhuu, miten nero tavoittaa autenttisuuden (2006 s. 333). Taitelija puhuu originaalisella tavalla itse todellisudesta eikä jäljittele muita, jolloin teos on aito ja autenttinen.

Teeskennelty tunne vain esitetään, jolloin se on kuvan kuva. Aito tulee sydämestä, kuten idea tulee omasta päästä; jäljittelyssä vain matkitaan muita. Aito tunne täyttää koko mielentilan, mutta esiintymistilanne vaatii keskittymistä myös esityksen tekniseen ja taidolliseen puoleen. Siten teknisesti täysin harjaantunut taitelija voi keskittyä enemmän tunnepuoleen. Silti myös esitetty tunne voi olla alkuperältään aito. Usein liian teatraaliset tunteet ovat esitettyjä ja aidot tunteet ovat vaimeampia.

Stanislavskin mukaan näyttämön totuuden pitää olla aitoa, mutta tarpeettomista arkipäiväisyyksistä puhdistettua. Ne muodostavat sattumanvaraisten ilmiöiden alueen, jotka estävät näkemästä yleistä. (Zis 1976 s. 93) Taiteen pitää olla tarpeettomista arkipäiväisyyksistä puhdistettua. Taiteellinen kauneus ei ole toiminnallista välineellisyyttä. Taideteos ei niinkään välitä informaatiota vaan näkymien tunnesisältöä. Idea taiteessa tulee esille siinä, mitä taide yleistää. Totuus on tämä takana oleva idea.

Idealisaatiossa kaikki se mikä on satunnaista ja vailla merkitystä, jätetään pois, jolloin jää välttämätön kuva. Taide eliminoi epäoleellisen ja nostaa välttämättömän, jolloin se on tyyppien esitystä. (Vianu 2000 s. 163) Ideaalityyppi on pelkistystyyppi. Se ei ole vielä ihanne. Idealisaatio on lähellä abstraktiota, joka on pelkistystä jättämällä turhat yksityiskohdat pois.

Kauneuden idea

- Taiteen tarkoitus: ilmentää kauneuden ideaa eri aistimuodoissa
- Lajikohtainen kauneus – lajityypilliset ideaalit
- Oikeasti kaunis – kauneuden objektiiviset piirteet

Kaunotaide oli vielä 1800-luvun lopulla estetiikan standardi. Modernismi laajensi taiteen alaa myös rumuuden ja yhdentekevyyden alueelle. Esteettistä on jatkuvasti laajennettu jätteisiin, romurautaan yms. Taiteelta ei enää vaadittu kauneuden määrettä. Taide menetti myös taidokkuuden määreen, jolloin karkeatkin teokset hyväksyttiin taiteeksi. Jatkuvilla rajojen rikkomisilla taide on menettänyt selvät määreet, kuten kauneus, taitavuus, tunteisiin vetoava ja kohdettaan kuvastava. Nykytaide voi olla rumaa, tökeröä, emotionaalisesti yhdentekevää eikä kuvaa mitään.

Taide ei ole kehittynyt – etenkin viime vuosisadalla – että olisi luotu yhä kauniimpaa ja kauniimpaa. Luovuus täytyisi suunnata uusiin kauneuskeksintöihin, jossa tarvitaan ideoita, kuinka kaunistaa maailmaa. Sanotaan että taide kuvastaa maailmaa. Jos maisemat, rakennukset ja muotoilu ovat ankeat, tässä vallitsee vuorovaikutus taidekuvauksen ja muotoilun ankeuden välillä. Taiteilija tavoittelee uskottavuutta kuvaamalla ihmisiä ankeissa farkkupuvuissa tylsissä laatikkotaloissa. Jos arkkitehdit, muotoilijat ja tuotekehittelijät luovat kaunista ympäristöä, se tarjoaisi taidekuvaukselle ideoita uusiin kauneuskeksintöihin, joka taas virittää ympäristömme muotoilijoita hienompiin tuotteisiin. Näin voidaan erottaa ankeuden kierre ja kaunoideoiden kehittäminen.

Modernistit ovat suhtautuneet niin torjuen kauneuden ideaan, että on tarpeen erikseen perustella, mitä tekemistä kauneudella on taiteen kanssa. Tavallinen hyötyesine valmistetaan käyttökelpoisuuden mukaan. Jos se saa kauneuden lisämääreen, sen ulkonäköön ja näyttävyyteen on erityisesti panostettu. Näin voidaan erottaa tavallinen käyttöesine ja siitä kehitetty kaunis yksilö. Usein luksus-tuotteessa on panostettu tähän loistokkuuteen. Tarvitaan erityistä taitoa ja ideaa tuottaa kauniita tuotteita.

Idea perinteisessä kaunotaiteessa esiintyy kauneuden ideana. Taideteos ilmenee ennen muuta kauneutta, joka teki siitä ihailun ja rakastetun. Jos ei tiedetä mitä on kaunis, miten voi erottaa todella kauniit ilman kauneuden yleiskäsitettä. (Vianu 2000 s. 50) Normatiivinen estetiikka tarvitsee kauneuden ideaa, joka toimii kriteerinä tunnistaa todella kaunis, osallistuuko se kauneuden ideaan. Analyttinen tarkastelu etsii kauneuden piirteitä, löytyisikö edes jotain kaunista osatekijää.

Kreikan kaunis (to kalon) on hieno, hyvä. Se ei ollut niin leimallisesti ulkoista kauneutta. Kauneus on aistimellista, mutta hieno on toimivaa ja korkealaatuista. Kauneus on näkyvää ja aistimellista, mutta hyvä on toiminnal-

lista ja vaikuttavaa. Kauneuden huippu ei ole kirjava väriiloisto, vaan se ilmentää sisäistä hienoutta, kestäviä materiaaleja ja huolellista työtä. Se ei ole pintalumetta vaan aito kauneus yltää ytimeen asti.

Kauneuden herättämä tajunnantila on suuren sunnuntairauhan, tasapainon ja tyyneyden tila ja samalla kertaa hurmauksen ja haltioituneisuuden tila. (Laurila 1918 s. 99) Esteettinen idea on tunneidea, miltä jokin tuntuu. Tunteet eivät aina sulaa vain subjektiivisuuteen, vaan jokin herättää oikeasti iloa ja ihastusta, koska itse kauneuden idea ilmenee siinä.

Kauneus liittyy näköön. Se on sama kuin visuaalisesti hyvä. Kauneus liittyy siihen, miltä näyttää. Tietty näkymä, ihminen tai esine voi olla kaunis. Hyvyys liittyy toimintaan ja vaikutuksiin. Kun kauneus liittyy ilmiön muotoon, kauneutta voi tuottaa muotoilulla. Kun kauneus liittyy näköön, sitä voi tuottaa väreillä ja valaistuksella. Kun kauneus perustuu suhteiden sopusointuun, sitä voi tuottaa sommittelulla.

Kun ymmärtää klassista filosofiaa, ymmärtää paremmin klassista taidetta. Ensimmäinen estetiikan teoria oli platoninen. Kauneuden idea ilmentää ulkoisesti sisäistä ideaa. Platonin ajattelussa kauneuden idea kuuluu ideahierarkian huipulle, lähelle hyvän ideaa. Kauneuden idea oli luonnonkauneuden takana, kuten myös kauniit ihmiset, taidot ja tiedot.

Kauneus liittyy rakkauteen siten, että rakkaus (eros) kohdistuu kauniiseen. Platon kuvaa *Pidoissa* kauneuden nousua yksilöstä ideaansa. Kauneus yhdessä on sukua kauneudelle kaikessa muissa. Tarkoitus on etsiä sitä, mikä on ideaan nähden kaunista. Siinä kuljetaan ensimmäisistä kauneuden aisteista kohti viimeistä askelta: kauniista ihmisistä taidoissa ja tiedoissa ilmenevään kauneuteen, kunnes tavoitetaan viimein kauneuden idea. Silloin tajuaa kauneuden itsensä puhtaana. (210a-211e).

Ideaopin mukaan kauneus voidaan selittää kahdella tavalla: 1 kohde on kaunis, kun se ilmentää kauneuden ideaa 2. kaunis olio ilmentää omaa ideaansa. (Vuorinen 1993 s. 26) Ideaansa ilmentävä on lajissaan täydellinen. Näin kauneus on lajikohtaista. Kauniin ruusun kriteerit ovat toisenlaiset kuin kauniin joutsenen. Lajipiirteet asettavat dimensiot, jossa kauneuden idea ilmenee. Lajityyppillinen ei ole sinänsä kaunista, vaan lajipiirteiden erityinen runsaus ja täydellisyys tekevät yksilöstä lajissaan kauniin.

Kauneus käsitteensä mukaan on sama kuin valioyksilö lajissaan. Siinä ovat kaikki lajipiirteet täydellisimmin kehittyneet. Lajityyppillinen kauneus liittyy lajin näyttävimpiin piirteisiin. Kuten on käsittekohtainen hyvä, on myös käsittekohtainen kauneus. Mikä on lajissaan kaunis, siihen on erilaiset kriteerit. Lapsen, kukan tai koiran kauneus on erilaista. Se liittyy lajityypin määreisiin, kuten sulouteen tai reippauteen. Käsittekohtainen kauneus vaatii käsittekohtaista lajityyppillisen idean tunnistusta.

Kauneuden idea toimii kauneuden ideaalina. Yleinen kauneuden idea ohjaa lajikohtaisen kauneuteen ja siitä edelleen yksilölliseen, konkreetti-

seen kauneuteen. Taiteilija yrittää keksiä uutta ennennäkemätöntä kauneutta. Havaitsemansa kauniin ilmiön taiteilija voi teoksessaan täydellistää. Hänellä on lupa liioitella joitakin piirteitä ja korjata toisia piirteitä, kun hän muokkaa havaintokuvasta taidekuvaa.

Luovuuden kannalta kauneuden idea on staattinen, pysyvä päämäärä. Se vaikuttaa jatkuvasti muun luomisen taustalla. Schopenhauerin mukaan taiteilija ohjaa tiedottomasti kauneuden idea. Se on orgaanista elämää edustava prototyyppi, joka on tahdon tavoitteena. Luomisen aikana kauneuden idea ilmenee epäselvänä hahmona, joka sitten saa näkyvän hahmon. (Sesemann 2007 s. 141) Kauneus toimii taiteessa taustaideaalina, joka vaihtelee ilmiasultaan ja saa alati uusia muotoja. Ne ovat uudet kauneuskeksinnöt.

Aristoteles pyrki paljastamaan kauniin objektiiviset piirteet ja tunnusmerkit. Se perustuu harmoniaan, sopusuhtaisuuteen ja oikeisiin mittoihin. Aristoteles korosti, että kauneus ei rajoitu vain aistihavainnon piiriin. Kaunis esine muodostaa eheän kokonaisuuden, minkä osat ovat keskenään kiinteässä elimellisessä yhteydessä. (Vuorinen 1993 s. 58) Sisäinen kauneus tulee siitä, että ulkokuori vastaa olemustaan. Sisäinen kauneus on olemuksen ja ilmiön sopusointu.

Aristoteleen kohtuuden periaate toimii myös taiteessa: kauniissa ei ole mitään liikaa eikä liian vähän. Kaunis kohde on integroitu. Siinä on vain ideaansa kuuluvat osat eikä mitään ylimääräistä. Kauneuteen kuuluu yleisiä määreitä, kuten säännönmukaisuus vaihtelevuudessa. Viimekätinen ratkaiseva kriteeri on kuitenkin kauneuselämys. Jos teos jättää mielen kylmäksi, se ei ole oikeasti kaunis eikä herätä ihastuksen huokauksia.

Plotinos kytki kauneuden loistoon ja säteilyyn. Levollisen hillityn kauneuden rinnalla on loisteliäs, säteilevä kauneus. Kontrastissa levollisen keskellä on jotakin loisteliasta. Kaunis säteilevänä on energistä ja valoisaa. Ruma taas on synkkää ja pimeää. Kauneus liittyy hyvyyteen. Pahantahtoiset, ilkeät kasvot eivät ole kauniit. Pedot ja hirviöt ovat usein rумia.

Pyhä Tuomas kasvattaa sen idun, joka sisältyi Aristoteleen lausumaan, että hyvä on toiminnassa, mutta kaunis on levollista. Kauneuden kolme ehtoa Tuomalla ovat: sopusointuisuus (consonantia), eheys (integritas) ja loisto (claritas). Tuomaalla kaunis on katselun ja hyvä tavoittelun kohde. (Vuorinen 1993 s. 109) Hyvä on toiminnallista, mutta kauneus on rauhallista. Hyvä on dynaamista ja funktionaalista, mutta kauneus on enemmän staattista.

Kantin mukaan kauneus sitä mikä ilman käsitettä ja käytännöllistä hyötyä miellyttää. Objektivisesti kauneus on tarkoituksenmukaisen asian muoto. (KdU § 6) Kantin paradoksaalinen muotoilu: kauniiksi tulee kutsua sellaista, joka on tarkoituksenmukaista ilman tarkoitusta. (Adorno 2006 s. 277) Kauneus on eri asia kuin hyödyllisyys. Kauneus on pyytetöntä katselua. Näkö on kaukoaisesti, joka jättää kohteen koskemattomaksi.

Mitä on kauneuden idea

Kauneus on levollista ja loistokasta

Suhteiden ideaalina: harmonia, sopusointu ja oikeat mittasuhteet

Tosi kauniissa ulkokuori kuvastaa hienoa sisäistä olemusta

Lajityyppillinen kauneus etsii lajissaan täydellistä

Kauneus on rakkauden ja ihailun kohde

Hegelin estetiikan periaatteena on kauneuden idea. Estetiikan aihe on, miten kauneuden idea eriytyy ja realisoituu erityisiin taideteoksiin (Est I, 179). Ei pidä jäädä pelkkään abstraktiin ideaan, vaan eriytettyyn lajikohtaiseen kauneuteen. Esittävässä taiteessa kysytään kuinka tietty kohde kuvataan kauniisti. Eriyttämistä voi jatkaa loputtomiin, jolloin viimein kysytään, miten kauneus ilmenee tässä yksittäisessä tapauksessa.

Hegel pohjaa estetiikkansa Platoniin, joka totesi, ettei pidä tutkia partikulaarisia kauniita vaan kauneuden ideaa. Ideaalinen kauneus kuvastaa takana piilevää ideaa. Miten taiteilija voisi ikinä tuottaa mitään kaunista, ellei hän edes tiedä mikä on kauneuden idea. Hänen mielessään täytyy olla kirkkaana kauneuden idea, kuten hyvällä valtiomiehellä on mielessään oikeudenmukaisuuden idea.

Kauneuden kontrastina on rumuus. Kun arkisen harmauden keskeltä loistaa jotain kaunista, se saa ruman taustaa vastaan suuremman kirkkauden. Ruma voi liittyä realismiin: kuvata arkista ankeutta todenmukaisesti. Rumuus toimii tragediassa, kun tapahtuu jotain kauheaa. Suuren onnettomuuden jälkeistä tilaa voi kuvata, kuinka suuruus vajoaa tähän rumuuteen.

Rumuuden tunnusmerkkejä ovat aistimuodon rikkinäisyys, hajanaisuus, kulmikkuus ja puuttuva yhteys. (Laurila 1918 s. 122) Rumuuden perikuva on haiseva raato. Ruma, pelottava ja epämieluisa liittyvät elämän idean kääntöpuoleen: sairauteen, kuihtumiseen ja kuolemaan. Ruma on hajonnut ja rapistunut. Entropian kasvu lisää rumuutta, joka on sotkua ja epäjärjestyttä. Pommin räjähdys aiheuttaa rumuutta; järjettömästi murskattu on ruma.

Vaikka ruma voi olla esteettisesti vaikuttava, se ei ole esteettinen arvo aivan samoin kuin pahuus ei ole siveellinen arvo tai valhe ei ole tieteellinen arvo. Luovuus rumentamisen suuntaan on helppoa: esittää kohde vain nuhrisuena

ja liioitella erilaisia epämuodostumia. Kun rumuudesta on tullut nykytaiteen hyväksymä, se ei enää herätä edes hätkähdyksvaikutusta.

Koominen toimii kauneuden toisena kääntöpuolena. Koominen on jollain naurettavalla tavalla muotopuoli ja älytön. Naurettava on eri tavalla epäsuhtainen kuin ruma. Huumori ei ole aina hyvästä, kun siinä pilkataan kauniita ja hyviä ideoita ja suositaan tylsää tavallisuutta. Kaivattu "huumorintaju" voi kuvastaa keskinkertaista ja ahdasmielistä ajatusmaailmaa, jossa pilkataan ylevää, kaunista ja omaperäistä.

Tunneidea

- Liikuttavien, tarttuvien tunne-elämysten tausta-aate
- Uudistunteiden luominen – uudet suhtautumistavat
- Tuttujen tunteiden uudet ilmaisuideat

Taide on tunteiden ilmaisua, jotta sama tunne tarttuisi toisiinkin. Taide-teoksen teho on sen tunnevoimassa. Kyse ei ole vain riehuvista tunteista, vaan myös hillitystä tunnelmasta. Miedoimmillaan voi olla kyse vain jostain tyylistä, joka viittaa taustalla olevaan tunnemaailmaan. Taiteilijan alaa ovat julkisesti levitettävät tunteet. Taiteilija luo uusia tunteita koko hengen piiriin. Luova taiteilija keksii uuden suhtautumistavan ja tuo tämän tunteen aistimusvoimaisena esiin.

Miksi niin harvat ihmiset ovat taiteilijoita, vaikka niin monet kykenevät syvästi tuntemaan voimakkaita tunne-elämyksiä. On paljon ihmisiä, jotka eivät edes kykene kokemaan mitään suurta. Sellaiset ihmiset eivät myöskään voi ilmaista syvällisiä tunne-elämyksiä. (Laurila 1918 s. 340) Taiteilijan täytyy itse kyetä kokemaan ne tunteet, joita hän välittää muille, kuten tutkija tajuaa teorian, joita tarjoaa muille.

Taiteilijoiden psyykkisistä kyvyistä intuition kyky herättää haltioitumista (exaltation), joka johtaa taiteilijan hurmioon. (Vianu 2000 s. 272) Inspiraatioon liittyy tietty tunnetila: haltioituminen ja hurmio. Tunne vain valtaa mielen, mutta tämä mielen kuohahtelu voi myös virittää oivalluksia keksiä ajatuksellisia ideoita.

Taiteessa tunne täytyy myös ilmaista julkisesti eikä vain kätkeä sydämeen. Taiteilija tietää, että hänen teoksensa joutuvat suureen julkisuuteen, joten hänellä luovaan inspiraatioon liittyy tämä tulevaan julkisuuteen liittyvä huomio. Amatööri taas tietää teoksensa joutuvat pöytälaatikkoon ja laatii työnsä siksi viileämmin. Suuri julkisuus sähköistää tunteet. Jatkuva vaikeaminen taas sammuttaa taideharrasteet

Taiteellisella henkilöllä on ensiksi erityisen vahva tuntemiskyky ja toiseksi ilmaisukyky. Toiset tuntevat tavanomaisia tunteita iloiten ja surren sa-

moista asioista kuin kaikki muutkin. Luovan taitelijan tunne-elämä kuitenkin poikkeaa normaalista, kun hän löytää uusia ilon- ja surunaiheita. Hän keksii uudistunteita, jolloin hän saattaa yllättäen suhtautua varsin viileästi siihen, mikä tavallisia ihmisiä kiihdyttää.

Idea uusista tunteista ei tarkoita, että keksisi uudestaan ilon ja rakkauden, vaan keksitään uusia ilonaiheita tai koetaan pelottavana jokin ilmiö, jota muut vain ihailevat. Mitä muut halveksivat, tajutaan uusin perustein rakastamisen arvoiseksi. Se merkitsee suhtautumistapojen muutosta, joka ilmenee myös asennemuutoksina. Tavallisia tunteita ilmaistaan kiihkolla muiden mukana, mutta poikkeavia tunteita kehitellään hiljaisuudessa taitelijan työhuoneessa.

Uudistunteisiin liittyy usein ristiriita. Sama asia koetaan jossain suhteessa ihailtavaksi, mutta siinä havaitaan myös vastenmielisiä piirteitä. Analyytinen arvottaminen erittelee ideaa, mikä siinä on ihanteellista ja mikä taas inhottavaa. Yleisen mielipiteen ihailemissa ilmiöissä oivalletaan jotain epäilyttävää. Uudistunne syntyy usein tällaisesta ambivalentista jännitteestä.

Taideteoksen koko juoni saattaa perustua tällaiselle jännitteelle, miten muiden halveksima paljastuu ihailtavaksi tai toivoa herättänyt paljastuu kaameaksi katastrofiksi. Idea asennemuutoksista voi liittyä myös aikakausien vaihdoksiin. Ennen isänmaallisuutta pidettiin varaukselta ihanteena, mutta maailmasotien järjetön tuho paljasti nationalismin pimeän puolen.

Vaikuttava tunne-elämä ei ole pelkkää aistivälähtelyä, vaan ilmiöiden takaa kajastuu jotain tosioleavaa. Siinä ilmenee todellinen idea. Se on ajatuksellisesti uutta. Tunteen takana on tiedollinen oivallus eli idea ilmiön suuresta merkityksestä. Teos tarttuu hyvin painokkaaseen asiaan. Tunteella on perusteensa. Se ei ole pelkkä satunnainen fenomeeni, vaan kuvastaa jotain fundamentaalista.

Uudistunteiden keksiminen

Uudistunne on uusi suhtautumistapa asioihin

Arvojen ja asenteiden muutos johtaa uudistunteisiin

Hyväksyä ennen paheksuttu, paheksua ennen hyväksytyä

Kun asiat muuttuvat, herää uudet ideat, mitä ihaillaan tai inhotaan

Uudet ilmiöt tutuille tunteille, tunneilmaisun uudisluomukset

Taideteoksen kautta voi julkisesti levittää uudenlaisia tunteita

Jos tuntee samoin kuin kaikki muutkin, ei tule niin suurta tarvetta ilmaista tunteitaan, koska kaikki muutkin tuntevat samoin ja ymmärtävät heti nämä tavalliset tunteet. Vasta kun tuntee toisin, tulee tarve ilmaista poikkeavat tunteensa ja perustella niitä jotenkin tullakseen ymmärretyksi.

Hallitsevat tunteet ovat yhteydessä hallitsevaan kulttuuriin. Tunne on kreikaksi paatos ja latinaksi passio. Klassinen taide herätti paatosta ja passioita. Jenkkiviihde taas herättää fiiliksiä. Antiikin paatos ja passio ovat jotain ylevämpää kuin amerikkalaiset fiilikset. Nykyaikainen amerikkalainen fiilis kukisti vanhan eurooppalaisen paatoksen. Kun kulttuuri kukistuu, myös sitä vastaavat tunteet haalistuvat.

Onttoa tunnetta sanotaan pateettiseksi. Se on jäännös menneestä ja ylevästä, joka on menettänyt jo sisältönsä. Tunne ei tartu nuorisoon, joka kokee sen onttona päätöksena. Mutta kun yhä useampi nuorisosukupolvi on ihailnut näitä lännen sankareita, muuttuu jazz-fiillistely, rock-riehunta ja poppari-suosikit yhä enemmän vanhojen pappojen ja tätien taiteeksi. Näin fiilikset levitessään väljähtyvät ja pateettinen taide taas harvinaistuessaan saa onttonuden sijaan outouden viehätöksen.

Toisinajattelijoiden ohella on toisintuntijat. He eivät iloitse ja innostu samoista asioista kuin muut. Toisenlaisten tunteiden takana ovat usein poikkeavat kokemukset tai katsomukset. Taitelija saattaa keksiä uuden tunteiden huomattessaan, miten valtavirran tunteet ovat jossain asiassa perusteettomia. Hän voi kritisoida niitä ja osoittaa näiden valtatunteiden onttonuden. Tätä tietä hän voi kehittää uusia, tuoreita tunteita, joilla on myös parempi tiedollinen perusta. Niistä tulee hänen teostensa keskeinen idea.

Jos taiteilija on hyvin omituinen, myös hänen tunteensa ovat poikkeavat. Taiteilija on itse kokenut jotakin järkyttävää. Sitten hän ilmaisee sen taiteessa. Jos on nähnyt jotain epätavallisen kaunista, taide ilmaisee tuon kauneuden ideaa ja loistoa. Itse koettu on myös merkki omaperäisestä ideasta. Se lähtee sisältä eikä jonkin toisen töiden matkimisesta. Empiirinen taide tukeutuu reaaliin kokemuksiin eikä fantasiaan. Kun kertomus perustuu tositahtumiin, vahvistaa totuuden idea sen esteettistä vaikutusta.

Muotitaiteilija jäljittelee aikansa tyyliä, mutta originaali taiteilija kertoo omista kokemuksistaan, itse näkemästään tai lapsuuden tapahtumistaan. Hän ei kerro tästä ajasta. Taiteen idea on tavoittaa ilmiöiden kokemuksellinen tunnepuoli, miltä tämä sisimmässäni tuntuu. Taiteilija laajentaa tätä kokemuspöolta, mikä tuntuu hienolta, että muutkin voisivat kokea samaa.

Usein tunnearvoon suhtaudutaan vähätellen ja korostetaan vain hyötyarvoa. Kuitenkin suuret hyppäykselliset arvonnoussut perustuvat juuri tunnearvoon. Emotionaalinen vaikutus on väkevämpi kuin hetken mukavuus ja hyödyllisyys. Suuret tunne-elämykset muistaa koko ikänsä, mutta pienet

käytännön mukavuudet unohtuvat pian. Siksi taitelijan tunneidea voi olla paljon väkevämpi kuin insinöörin hyötyidea. Väkevistä tunne-efektistä ollaan myös valmiit maksamaan.

Romanttisen taiteen keskeinen kohde oli rakkaus. Se on rakkausrunot, rakkauslaulut ja rakkauskertomukset. Rakkaus on satunnaista, miksi juuri tämä, miksei tuo toinen. Rakkaus on sattuman aluetta etenkin, kun rakastuminen perustuu satunnaiseen kohtaamiseen. Rakkaus on aistimellista ja tunteenomaista pitämistä. Rakkautta ei perustella järkisyillä. Rakkaus perustuu sille mille toinen näyttää tai tuntuu. Käytännölliset hyötyarvot, kuten sukuomaisuuden säilyminen esitetään taiteessa usein rakkauden vastakohtana.

Ekspressiivinen taide on halu ilmaista tunteensa ja saada vastakaikua samoin tuntevilta. Taitelija ilmaisee jotain henkilökohtaista ja etsii muita samoin tuntevia. Luovassa ideoinnissa taitelija taas kehittää uudistunteita, jotka hän haluaa välittää muille. Uutuuksina muut eivät voi tuntea samoin, sillä muutenhan kyse ei olisi ennen kokemattomista uudistunteista. Taitelija etsii yleisöä, joka on altista omaksumaan nämä hänen ideoimansa uudet tunteet.

Joka tahtoo saada ilmaistua tunteensa toisille saavuttaakseen ymmärtämystä ja osanottoa, hän koettaa antaa muotoa sille mitä hänen sisällään liikkuu. Tunneilmaisu täytyy olla vaikuttava. Tunteen ilmaisija vaistoaa muodon, jolla ilmaisu voisi vaikuttavimmin tapahtua. (Laurila 1918 s. 343) Tunteen ilmaisun motiivina voi olla halu saada vastakaikua muilta. Siinä saadaan muiden hyväksyntä omien tunteiden oikeutukselle. Tätä myötätuntoa etsitään liikuttavilla tunneilmaisuilla

Taide alkaa kun ihminen haluaa välittää toisille kokemansa tunteen. Mistä Runeberg tiesi mitkä mielikuvat olisi parhaiten omansa herättämään muissa samoja tunteita, joita Suomen sodan tapahtumat olivat hänen omassa rinnassaan herättäneet. Sen Runeberg tiesi kuten jokainen taitelija, omasta kokemuksestaan. Samat syyt ja mielikuvat, jotka taitelijassa ovat sytyttäneet joitakin tunteita, herättävät myös muissa samoja tunteita. (Laurila 1918 s. 329)

Taiteen perusta on, että ihmisen ulkoisuus kykenee ilmentämään hänen sisintään. Olemus ilmenee ilmeissä. Sielu ilmenee silmissä ja henki purkautuu puheissa. Kun taide esittää jotain ideaa, malliksi tai näyttelijäksi valitaan sellainen ihminen, joka parhaalla tavalla on tämän idean personifikaatio. Ulkoisen ekspression tulee vastata sisäistä ideaa. Jos on kyse kunnian miehestä, hänen ulkoinen hahmonsa pitää olla ideaalisesti kunniaa esittävä. Ilmiasu vastaa ideaansa. Jos ajokoira on sylikoiran näköinen, se ei ole oikein uskottava. Jos taas ajokoira on kasvatettu sylikoiraksi, myöhemmin paljastuu sen riittämätön sulous sylikoiraksi.

Taiteellisen tunneilmauksen tarkoituksena on siirtää oma tunne toisiin, saattaa toiset tuntemaan samaa kuin on itse tuntenut. Riittelijä, joka purkaa vihaansa vastustajiaan kohtaan, ilmaisee toki tunnetaan vastustajalleen, mutta se ei ole taidetta, koska sillä ei ole taiteellisen tunneilmauksen tarkoitusta. Tunnetilojen siirto voi tapahtua parhaiten tiedollisten aineiden avulla. Joka tahtoo tartuttaa tunteensa toisiin, hänen on loihdittava toisten aistittavaksi sellaisia mielikuvia, jotka ovat omansa synnyttämään noita tunteita. (Laurila 1918 s. 338)

Tyhjästä tai mitättömästä syystä aiheutuva suru ei vaikuta meihin tartuttavasti, olkoon tunne kuinka vilpittön ja hyvin muotoiltu. Hyvällä tunneidealla on järkiperusteensa, miksi on oikein suhtautua juuri näin. Teos ei saavuta vastakaikua katsojissa, jos sen takana on tyhjät tunteet, jossa itketään ja nauretaan perusteettomasti. Se tulkitaan sekavaksi ja hysteriseksi tunteiksi vailla reaali-perustaa. Tällaiset typerät tunteet eivät ilmaise mitään järkevää ideaa, eivätkä ne silloin herätä myötätuntoa.

Tolstoi kertoi, miten hän eräänä päivänä oli palaamassa kävelyllä apeana, kun hän kuuli akkojen laulavan kovaan ääneen laajana piirinä. Tuo laulu ilmensi niin määrätietoista iloa, reippautta ja puhtia, että hän sai tartunnan tuosta tunteesta, oli reipas ja hilpeä. Samana iltana heidän luokseen tuli maineikas klassisen ohjelmiston esittäjä, joka soitti Beethovenin sonaatin 101. Kun esitys oli päättynyt, läsnäolijat ylistivät hartaasti teosta, vaikka näkyi miten he olivat ikävystyneet. Akkojen laulu oli todellista taidetta, joka välitti voimakkaan tunteen, mutta hieno sonaatti ei saanut aikaan tunteen tartuntaa. (Tolstoi 2000 s. 198–200)

Tunne-kriteeri erottaa aidon taiteen teeskentelystä ja vääristelystä. Taiteilija ei tunteiden välittäjänä pyri niinkään luovuuteen kuin välittämään omat tunteensa toisiin. Se mikä on ollut hänestä vaikuttavaa, siitä hän tekee teoksen, jotta muutkin kokisivat samat tunteet. Hänen mielessään voi silti olla suhteellinen uudistunne, tajutkaa tämän hienous. Uudet löydöt ja totuudet ovat myös uusien tunteiden taustalla. Uusi tieto johtaa uuteen suhtautumistapaan ja taide kuvaa näitä asennemuutoksia.

Luova tunne on yllättävä. Tämä erikoinen tunne täytyy ilmaista selvästi ja kirkkaasti. Mitätön teos ei aiheuta mielenliikutuksia. Taiteen tarkoitus on juuri tässä sen tekemässä vaikutuksessa. Huipputyö pysyy mielessä koko loppu-ajan. Vaikuttavasta teoksesta voi keskustella vaikka viikon päästä, mutta mitätön työ unohtuu saman tien. Näyttelyssä se on pelkkä ohikulu-juttu, tuli katsottua ja saman tien unohdettua.

Taiteelta vaaditaan uutuutta kuten tieteelliseltä keksinnöltä. Ideaan sisältyy tämä uutuuden aspekti toisin kuin tavalliseen oppitietoon ja harjoitteluun. Uudet tunteet ovat uusia suhtautumistapoja, joilla on tiedolliset perusteensa. Erotetaan idean ilmaisu ja idean luominen. Idean voi ilmaista

taiteellisesti, kun on harjoitellut tarpeeksi esitystekniikka. Teos voi olla aivan täydellinen, vaikka siinä ei olisi juuri uutta.

Kuvittelun lähtökohta on mielihyväsävyiset tunteet. Päiväunia ei kuljeta niinkään ajattelu kuin mielen suunnistus sinne, missä tuntuu hyvältä. Itsekäs kuvittelu etsii omaa mielihyvää ja hivelee egoa. Yleispätevä ajattelu taas unohtaa minän yksityishalut ja etsii yhteishyvää. Omien mieltymysten joukosta poimitaan ne, jotka miellyttäisivät monia. Uutuus saa suosiota, kun se hivelee suurten joukkojen mielihyvää. Suursuosikki on kollektiivinen päiväuni.

Tunneidea voi olla myös hauska, jolloin sen herättämä tunnereaktio on nauru. Aristoteles sanoo *Runousopissaan* naurettava olevan sellainen virheellisyys tai rumuus, joka ei aiheuta tuskaa tai vahinkoa. (Poet 1449a33) Vahinko on vastoin tarkoitusta ja siksi hauskaa. Tyypillinen vahinko on, mitä sattuisi minullekin. Pieni onnettomuus on koomista, mutta suuri onnettomuus on traagista. Koomisen kohteena voi olla pieni tapaus, mutta traaginen voi kuvata koko elämänkohtalon.

Loogisen ristiriidan teorian mukaan koomillista on yleensä järjettömyys ja nurinkuruisuus. Ristiriita ei ole vain tuskaa ja kärsimystä vaan dialektinen heitto vastakohtaansa voi olla myös koomista. Vaarattomat, leikkiliset ristiriidat ovat koomisia. Tyylikkyys on sopivuutta, mutta naurettava on yhden-sopimatonta. Hienosta kauneudesta saa naurettavan, kun rikotaan sen huoliteltu sopusointu.

Koomillinen perustuu kaksimielisyyteen. Se on koomillinen, kun se vaatii kahta ristiriitaista tulkintaa, joiden välillä tajunta hyppelhtii edestakaisin. Se herättää kaksi mielikuvasarjaa, jotka täytyy asettaa rinnakkain, mutta jotka samalla puskevat toisiaan pois. (Laurila 1918 s. 271) Taideteokseen täytyy saada jokin ristiriita, jotta se olisi koominen. Epäsopiva vaatii tiettyä sopivuutta, että se olisi juuri oikea ristiriita, joka vilpittömästi herättää naurua. Koominen on älyttömällä tavalla älykäästä.

Satiiri ottaa esille rappeutuneen ulkoisuuden. Satiiri ei kuulu eepiseen ja lyyriseen. Se on siirtymämuoto pois klassisesta. (Hegel, Est II s. 560) Satiiri ja huumori merkitsivät klassisen ylevyyden pudottamista jalustaltaan. Satiiriin kuuluu teeskennellyt tunteet. Päältäpäin esitetään vielä vanhaa, mutta siihen ei uskota tosissaan; se esitetään puolileikkilään. Kunnioitukseen liittyy jotakin pilkallista. Vanha kaunutunne menettää tehonsa, kun nuorempi polvi vääntää siitä jo parodiaa.

Tietoidea

- Realistinen todellisuuden kuvaus ja kiteytys ideaan
- Idean kuvaus eloisien esimerkkien ja tyyppien kautta
- Juoni tapahtumien prosessi-ideana

Taidekuva ei ole vain kaunis vaan se on osuva. Sen kuvaama ihanteellinen on vaikuttavampaa, kun se nousee realistisen taustan keskeltä. Kertomuksen tunnevaikutusta korostaa realistinen kuvaus tapahtumista ja olosuhteista. Totuuden idea suuntaa taidetta kohti realismia. Tietotaide ottaa tehtäväkseen tiettyjen tapahtumien todenmukaisen kuvauksen. Taidekuva eroa kuitenkin pelkämästä tiedottavasta kuvasta, ettei se ole pelkkä informaation välittäjä, vaikka sisältää jonkin yllättävän idean.

Idealismin perinteinen vastakohta on realismi. Taide kuva todellisuutta, mutta ei yleistettynä vaan yksittäistapausten kautta. Realistinen taide kuvaa totuuden tunnevoimaisella tavalla, mutta sillä on yhteys myös realistisiin ideaaleihin, miten todellisuuden epäkohtia voisi korjata. Jos teoksessa on ideaa, se osuu filosofiseen syvätotuuteen ja yleispätevään tietoon. Idealismin ja realismin voi yhdistää sitä kautta, että idea kuvaa korkeampaa realiteettia. Res, asia = Idea, ajatus. Siten syvärealismi on idealismia.

Taide ei ilmaise pelkkää tunnetta, vaan myös mistä tuo tunne nousee, joka on tunteen objektiivinen aiheuttaja. Teos kuvaa tapahtumat ja niitä säestävät tunteet. Realistien mielestä teos on onnistunut, kun se on todentuntuinen, jossa on arjen harmauden keskellä myös kauniita hetkiä. Elokuvasssa kamera kuvaa ulkoiset tapahtumat ja taustamusiikki ilmaisee tilanteisiin liittyvät tunteet. Myös ulkoiset tapahtumat voidaan kuvata dramatisoiden, jolloin tunteille saadaan lisäuskottavuutta.

Tunnearvojen merkitykset liittyvät tiedollisiin uskomuksiin. Kun vanhat käsitykset menettävät uskottavuuttaan, myös niiden tunnevoima vähenee. Harras kauneus muuttuu ensin koomiseksi ja sitten halveksituksi. Kun hartaus perustuu pelkkään ahdasmielisyyteen, sitä aletaan pilkata ja lopulta pitää typerän taantumuksen merkinä. Kun tunteen tietopohja alkaa pettää, se menettää liikuttavuutensa.

Taide opettaa ideoita esimerkkien kautta. Taiteessa idea tajutaan induktion avulla. Katsojan on itse osattava pelkistää ja yleistää taideteoksen sanoma käsitteelliseksi ideaksi. Jos katsojalta puuttuu abstraktin ajattelun kyky, hän ei tajua teoksen ideaa, kuten kokenut taidekriitikko. Taide sopii opetusvälineeksi tunteellisille ja aistimellisille yksilöille, jotka eivät jaksa keskittyä abstrakteihin ideoihin sellaisenaan. He puhuvat mieluummin yksittäisestä esimerkkitapauksena kuin käsitteellisenä yleistyksenä.

Tunteet eivät esiinny irrallisina vaan tiedollisiin perusaineisiin liittyneinä. Ken tahtoo panna liikkeelle tunteet, hänen on ensin pantava liikkeelle

mielikuvitus. Vaikka tunne olisi vilpitiön, se ei vaikuta henkilöön, joka pitää koko tunnetta epäoikeutettuna tai perusteettomana. (Laurila 1918 s. 327) Tunnetta ei välitetä suoraan vaan jonkin kohteen kautta. Tunteen pitää olla tiedollisesti perusteltu ja siveellisesti hyväksyty. Tunnevoiman tehon vie, jos teoksen taustamoraali on meille vastenmielinen.

Tyypillinen (typos - jälki, kuva) merkitsee luonteenomaista ja olennaista. Realismi ei pyri ihannekauniiseen vaan tyypilliseen. Ne ovat yleistyksiä todellisuudesta. Vaikka tyyppi olisi täysin keksitty, se voi olla osuvasti yleistetty. Se ei ole kuvattuna yksilönä totta, mutta se on todenmukainen. Tyypien alalajit lähestyvät tieteen luokituksia, jolloin taideteos voi perustua tieteelliseen käsitteistöön, joka vain käännetään tyyppiesimerkkeihin.

Tiettyyn luonteeseen liittyy tietty tälle persoonalle johdonmukainen tapa toimia. Ristiriitainen persoona voi tiettyssä tilanteessa toimia vastoin vaikiintunutta luonnettaan. Samassa persoonassa voi olla ristiriitaisia piirteitä, jolloin teoksen jännitteet rakentuvat sen mukaan, kumman vastakkaisen puolensa mukaan henkilöt missäkin tilanteessa käyttäytyvät.

Liian realistinen ja liian todennäköinen on myös liian tavallista ja sitä kautta tylsää. Sehän on koettu monta kertaa, jolloin liiallinen realismi juuttuu vallitsevan toistoon. Se on tosin totta, mutta se ei anna mitään uutta. Silloin uutuutta tuo jokin juonen käänne, miten tavallisessa perheessä voi käydä näinkin ja juonessa ajaututaan yllättäviin käännteisiin.

Oleellisuus taiteessa on mitä puolta on korostettu ja nostettu etualalle. Eri puolia voi esittää eri valossa ja tehdä näitä piirteitä olennaisiksi. Olennaisen kriteeri on mikä on nostettu etualalle tai mitä näytetään pisimpään. Sitä taitelija on halunnut määrällisesti painottaa. Idea liittyy usein tähän olennaiseen, kuten päähenkilöön ja pääaiheeseen.

Teoksen juoni, sen pelkistetty punainen lanka on usein sama kuin sen idea. Tapahtumista sulaa yksityiskohdat yhteen loogiseen suhteiden ketjuun, joka on teoksen ajatuksellinen idea. Taideteoksen idea on sen juonen pelkistetty logiikka. Idea ei ole vain yksi ajatus vaan ajatusketju, josta saadaan juoni. Tarvitaan kokonainen tapahtumaketju, että tällainen mutkallinen idearakennelma voitaisiin ilmaista.

Näytelmän juonen kiinteyden takaa, että tapahtumat seuraavat aikaisemmista todennäköisyyden tai välttämättömyyden mukaan. On todennäköistä, että tapahtuu myös jotakin epätodennäköistä. (Vuorinen 1993 s. 69) Yllätys on tehokkaampi tavanomaisuuden taustaa vasten. Emotionaalisesti väkevä on asteittain kiihtyvä, kun kesken tavallisen arkielämän sattuu jostain yllättävää. Välillä tulee selittävä suvanto ja sitten taas tragediaa kiihdytetään sankarin uusilla vastoinkäymisillä.

Tarinat ja kuvat kertovat todellisuudesta. Taitavaksi kertomuksen tekee tarinan erityinen kauneus. Tarinan taustalla on jokin ihanteellinen sanoma. Tarina tai kuva on uskottava, mutta samalla ideaalinen ja henkeä nostatta-

va. Taiteella on lupa kaunistella tosiasioita. Tapahtumien logiikka voi johtaa myös uuteen ideaaliin. Se on toistaiseksi epätodellista, mutta jotain tavoittelemisen arvoista.

Taide uuden tiedon kertojana
Uudet syyt – uudet keinot
Uudet vaikutukset – uudet tavoitteet
Uudet tulkinnat – uusi suhtautumistapa
Uudet käytöstavat – uudet ihanteet
Uusi juoni – uusi suhdeketju

Kirjailija keksii vain kertomuksia, mutta harvemmin selostaa puhtaita periaatteita ja ideoita. Yleinen idea esiintyy kaunokirjallisessa tuotteessa vain piilevänä induktiivisena yleistykseenä, jonka lukija ehkä osaa tiivistää johonkin aatteeseen. Realistinen taustojen ja tilanteiden kuvaus ei ole vielä ideatotuuden esitystä. Se on ulkoista realismia. Vasta teoksen juoni paljastaa sen kätkeyn idean ja tapahtumien dynamiikan.

Kertomataide voi perustua myös tosiasioihin, kuten elämäkerrat. Taiteessa vuosia kestänyt elämä on tiivistetty yhteen kirjaan tai elokuvaan. Realistinen elämäkertta kuvaa todellisen elämän dramaattisimmat tapahtumat. Se ei ole kronologia vaan elämän huippuhetket. Näin saadaan kiteytetty kuva sankarin elämäntyöstä.

Realismin ylittämistä syvätotuuteen on kuvattu superrealisena. Surrealistinen taide kuvaa jotain psyykkistä syvätunnetta, joka ulkoasultaan voi olla unenomaisen epärealistista. Surrealismi etsii alitajuista tunnettuutta. Siinä tavoitetaan henkilön syvimät viettivoimat ja niiden dynamiikka. Metafyysinen on toinen realismin ylittävä tosiolevaa tavoitteleva ajatustapa. Katsoja tajuaa kuvan takaa kajastavat metafyysiset ideat. Metafyysinen ei kuvaa luontoa, miltä se näyttää vaan kaiken takana olevia yleisempiä ideoita.

Realistinen kuva ei ole käsitteellinen yleistys vaan se kuvaa todellisuutta juuri siltä miltä se näyttää. Arkielämän ohella on syvempää tai korkeampaa todellisuutta, joita kuvataan juuri ideoilla. Taideteoksessa tyypillisen arkitodellisuuden kuvaus voi olla ikään kuin tausta, jonka päälle tulee vielä ideatason kuvaus teoksen varsinaisena ytimenä. Se on juuri tästä todellisuudesta nouseva realistinen ideaali.

Realismi on liittynyt yhteiskunnallisten vääryyksien kuvaamiseen. Marxilainen aate on oppi taiteen luokkakantaisuudesta, miten eri yhteiskuntaluokissa esteettisesti vaikuttavaa koetaan eri tavoilla. Työväenkulttuurissa ei innostuta yläluokkaisesta ylellisyydestä. Siinä vierastetaan porvarillista hienostelua ja sievistelyä. Kotoiseksi koetaan rahapula ja muut sosiaaliset ongelmat.

Tolstoin mielestä 1800-luvun korkeakulttuurin loisto oli ostettu puutteessa elävien kärsimyksillä. Tolstoi luonnehtii sanalla "kaunis" rappeutunutta taidetta, joka on vain joutilaan yläluokan tyhjää huvia. (Vuorinen 1993 s. 291) Rikkaiden helppo huvittelu perustuu helppoon rahaan, jota saa perimällä tai pörssipelillä. He eivät vaivaa mieltään työasioilla vaan loputtomilla ihmissuhteiden kiemuroilla.

Köyhä maaorja näkee herransa komeuden vain kopeutena. Hän ei osaa ihailla herrasväen hienoa makua, jota hän ei ole päässyt itse maistamaan. Suunnaton yltäkylläisyys ei herätäkaan hänessä esteettistä elämystä vaan kaunan omasta syrjäytyneisyydestään. Herrojen riistämä ja ruoskima ei voi samaistua yläluokan rakkaushuoliin, josta perinteinen korkeakulttuuri kertoi. Kansantaitelija kuvaa tavallista talonpoikia ja heidän pieniä ilojaan.

Sanoma, tendenssi

- Realistisesta epäkohtien kuvailusta ideaaliin esikuviin
- Teoksen sanoma: uudistiedolla perusteltu uudistunne
- Nykytrendeistä poikkeavat aatteet ja ideologiat

Idea taiteessa on yleensä jokin aatteellinen tai siveellinen sanoma. Taiteessa ideaa ei yleensä ilmaista käsitteellisen tarkasti, vaan astimellisen kerronnan seassa. Katsojan on usein itse abstrahoitava ja tulkittava se tapahtumien kuvauksesta. Sanoma voi olla negatiivis-kriittinen: katsokaa näitä räikeitä epäkohtia. Se voi olla myös positiivis-ihanteellinen, jossa kuvataan hienot ideaalit.

Taiteessa voi siirtyä jopa samassa teoksessa reaalisesta ihanteelliseen. Lähtökohtana on todellisuuden realistinen kuvaus. Realistinen taide kuvaa todellisuutta sellaisena kuin se on. Sitten tätä kuvaa pyritään täydellistämään kauneuden idean suuntaan. Häiritsevät sivutekijät poistetaan ja kohteen luontaista kauneutta korostetaan. Kohdetta ei kuvata sellaisena, millä se reaalisesti näyttää, vaan millainen se tyyppinsä mukaan voisi olla.

Aatteellinen teos pyrkii levittämään valittuja asenteita ja arvoja. Se pyrkii vaikuttamaan siihen, mitä me pidämme hyvänä ja pahana. Taide pyrkii oikaisemaan ennakkoluuloja, mitä yleensä paheksutaan, se osoitetaankin hyväksyttäväksi. Näin yritetään muuttaa yleisön suhtautumistapoja. Aat-

teellinen idea sisältää älyllisiä ja asenteellisia aineksia, joilla yritetään vaikuttaa katsojan arvomaailmaan.

Teoksen sanoma on tunneidean ja tietoidean synteesi siten, että se on uudella tiedolla perusteltu uudistunne. Uusi taustatieto johtaa uuteen suhtautumistapaan, jolloin arvostukset muuttuvat. Näin saadaan tiedollisesti perusteltu ideaali. Se sisältää objektiivisen, realistisen puolen, mutta päättyy subjektiiviseen, miltä jokin tuntuu. Uudet kasautuneet tiedot johtavat uudelleenarviointiin, mikä nyt on ihanteellista.

Uudistunteet avaavat uudet toivon ja pelon perspektiivit, joilla idean voi projisoida tulevaisuuteen. Se on aavistava idea, mihin jotkin nykyajan trendit voivat johtaa. Uusi sanoma liittyy myös siihen, kun vanhat ideologiat käyvät epäadekvaateiksi aikamme ongelmiin. Ne jauhavat jotain ohitettuja ongelmia, jolloin uusi idea tavoittaa, mikä olisi meidän aikamme tehtävä.

Kun lähtökohtana ovat realistiset mahdollisuudet, voi tuottaa vakuuttavampaa taidetta kuin täysi fantasia. Vaikka fantasia luomus olisikin värikkäämpää ja silmiinpistävää, se on vähemmän tärkeä. Jos taas ihanteellisessa on reaalisia elementtejä, katsoja ihailee, miten osuvasti kohdetta on kuvattu, jolloin tarjotut ihanteet näyttävät uskottavammilta.

Ihanteellinen sanoma taiteessa luo perspektiivin tulevaan, mitä pitäisi tavoitella. Pelkkä tervehtyminen ja normalisointi on tylsä tavoite. Taiteen ideana olisi luoda innostavampia ihanteita kauas ohi nykytilan. Luovalla ajattelulla on lupa keksiä uusia hyvyyden muotoja, joiden tärkein käytännön hyöty on toimia uusina tavoitteina. Taiteessa on lupa maalailta tällaisia kaunonäkymiä siitä, mitä elämä olisi ihanteellisimmillaan.

Monissa taideteoksissa onnen kuvat esitetään muistoina menneiltä ajoilta. Mikä on tuntunut hienolta, sinne halutaan mennä yhä uudestaan ja yhä pidemmälle. Liiallinen historiallinen realismi jättää nuo kauniit hetket menneisyyteen. Teoksen ideana voisi olla, miten projisoida nuo menneisyyden kauniit elämykset tulevaisuuden tavoitteiksi. Olosuhteet ja tavat ovat muuttuneet, mutta luovaa ideointia voi käyttää, mitkä menneisyyden kaunokuvat toimisivat mallina ihanteille, mikä menneisyyden kaunokuvissa on väljähtynyttä ja mitkä kehittelyn arvoisia.

Eepinen kirjallisuus on yhteiskunnallista, kun se kuvaa historiallista henkeä ja aikakautta. Realistinen kertomus kuvaa aikakauden henkeä ja aatteita. Se selittää yksilöllisten elämänkohtaloiden kautta jonkin aatteen alkuvaiheita. Näin siinä aatteellinen sanoma ilmaistaan ikään kuin historian realiteettien kuvauksena. Aatteet voivat olla sen suoranaisten aiheena tai päähenkilöiden elämänsisältönä.

Idea on taiteessa johtavan tendenssin asemassa, mutta tendenssi ei saa olla paljaana. Se ei saa olla saarnaamista, vaan se sisältyy teoksen kuvalliseen rakenteeseen ja on siitä johdettavissa. (Zis 1976 s. 110) Taideteoksella on aatteellinen sanoma, joka on siveellinen idea siitä mikä olisi hyvää. Tai-

de-teos voisi sisältää myös siveyskeksintöjä uudishyvyyksistä. Siveyskeksin-
nöt taidemuodossa voivat esittää uusia, entistä parempia käytösmaalleja.

Tendenssi reaaliseen ideaaliseen
Epäkohtien ja vääryyksien realistinen kuvaus
Idea vääryyksien syistä ja keinot niiden korjaamiseen
Esimerkin yleistys aatteelliseksi uudistusohjelmaksi
Ideaalit tavoitteiden muodossa ohi nykytilan
Ideali kuvitteellisessa täydellisyydessään

Idea on intentionaalinen; siksi siihen liittyy innostusta. Tendenssi liittyy tähän pyrkimykseen. Teoksen idea on sen tendenssi, mihin se kokijansa suuntaa ja kääntää heidän asenteensa. Tendenssitaiteella on sisältönä jokin poliittinen aate tai ideologia, kuten liberalismi, luonnonsuojelu tai feminismi. Luovuus tendenssitaiteessa ei kohdistu niinkään aatteen sisältöön, vaan samaa vanhaa sanomaa yritetään vain tyrkyttää jossain uudessa muodossa. Siinä otetaan esille jokin uusi yksittäistapaus, jonka kautta katsojille yritetään perustella liberalismiin, luonnonsuojelun tai feminismiin aatetta, miten tämäkin kuvattu tapaus vahvistaa tunnettua aatetta.

Taitelija jotka yrittävät tehdä ärhäkkää taidetta, tekevätkin harmitonta dogmien kuvitusta, joka ei lisää mitään aatteeseen, vaan päinvastoin yksinkertaistaa sitä. (Mäki 2009 s. 284) Yhteiskunnallisen avantgarden vika on, että poliittista vaikutusta tavoitellessaan sen on usein päätyttyä lukkoon lyödyn ideologian kuvitukseksi ja markkinointivälineeksi. (Mäki 2/2009 s. 48)

Keskivertotaitelijan sanoma on usein pelkkä nykyaikaisten asenteiden ilmaus, jolloin ne ovat aikamme tavallisia asenteita, jossa kannatetaan yhtä tunnettua aatetta ja kritisoidaan toista. Siinä ei luoda mitään, jolloin se on pelkkä valintaidea. Tällainen valmiiden aatteiden kannatus on toki aatteellista taidetta, mutta siinä ei tuoda keskusteluun mitään uutta ajatusmallia.

Taide vaikuttaa mielipiteisiin muokkaamalla mielialaa, mitä ihailaan ja mitä inhotaan. Yksi luonnonsuojeluun myönteisesti vaikuttava taideteos ei vielä paljon vaikuta eikä yksi kertomus menestyneestä naisjohtajasta, mutta kun ekologinen tai feministinen näkemys toistuu teoksesta toiseen, se vaikuttaa jo yleiseen mielipiteeseen ja lopulta myös puoluepolitiikkaan.

Taideteos vaikuttaa toimintaan kaukaa ja kiertotietä. Se ei aiheuta heti määrättyjä tekoja eikä muuta toiminnan suuntaa, mutta se luo mielialaa ja

tunnepohjaa, joka synnyttää tietynlaisia tekoja. (Laurila 1918 s. 461) Jotkut teokset ovat uuden aikakauden käännekohtia, jolloin suhtautumistavat mullistuvat. Niiden etulippuna voi kulkea jokin läpimurtoteos. Usein vasta jälkikäteen nähdään, mitkä teokset ovat mullistaneet aikansa ajatustavat.

Katsojan arvomaailma vaikuttaa, pitääkö hän teoksen tunnearvoa hyvänä. Nähdessään arvomaailmaltaan poikkeavan teoksen, katsoja ei suinkaan muuta arvojaan vaan ennemmin hylkää teoksen. Vain harvat teokset ovat niin järjestyttäviä, että pystyvät kerralla mullistamaan katsojan ihanteet. Poliittikkaan uudet aatteet vaikuttavat usein sukupolven viiveellä, kun näistä aatteista nuorena innostuneet ovat kypsässä keski-ikässä vähitellen nousseet yhteiskunnan johtopaikoille

Moraalikatsomusten ja maailmankatsomusten muutokset vaikuttavat miten suhtaudumme teosten ideasisältöön. Kansallismielisyys oli viimevuosisadan alkupuolella taiteen suuri sisältö ja sanoma. Maailmansotien mieletön väkivalta kukisti kansallismielisyyden ihanteellisuuden. Sodan jälkeen etenkin 1960-luvulla nationalismi koettiin kielteiseksi. Kriittinen realismi pyrkii yhteiskunnan epäkohtien paljastamiseen, kun taas sosialistinen realismi kuvasi sosialismin rakentamisen saavutuksia ihanteelliseen henkeen.

Porvarillinen taide oli myös kriittistä, mutta siinä arvostelun kohteena oli pöyhkeä kuningas tai aatelisto. Kriitikki ei ole niin terävää, kun se suunnataan jo kauan sitten kaatuneisiin vallanpitäjiin. Yhteiskuntakriittisyys kääntyy konservatiiviseksi, jos kritiikin kohteena ovat vain nykyisten vallanpitäjien edeltäjät. Näin taide asettuu tukemaan vallitsevaa valtajärjestelmää.

Liberalismia ei nykyään levitetä niinkään aatteellisen taiteen kautta kuin yleisenä taustaideologiana, jonka kanssa kaikki ovat esiolettamana yhtä mieltä. Siinä luodaan sosiaalisen yhdenmukaisuuden paine, että kaikki ovat ilman muuta liberaaleja ja demokraatteja. Brittiläinen parlamentarismi esitetään itsestään selvänä yhteiskunnan ihanteena. Joka ei ihannoita tätä normaali-ideologiaa kuvataan fundamentalistina, fanaatikkona tai muuten sekopäänä

Taiteen suhde siveellisyyteen käsitteli sata vuotta sitten vain sukupuoli-moraalia. Rakkautta kuvattiin vain vertauskuvallisesti. Sen sijaan ihmisten ampuminen ja pahoinpitely oli taiteessa sallittua. Pahat olivat ali-ihmisiä, joita saa vapaasti ampua. He olivat rikollisia, vilttejä tai vihollisen sotilaita, joiden elämää pidettiin jokseenkin arvottomana. Jännitystä haettiin juuri näillä tiheästi toistuvilla ampumavälikohtauksilla, jossa tappo esitettiin ihailtuna sankaritekona.

Paha on negatiivisen ja tuhon periaate. Taide levittää paheita esittämällä ne hienoiksi ja hauskoiksi. Tavallisen kunnollisen ihmisen arki tuntuu tylsältä ja tapahtumaköyhältä. Siksi hurjastelut, katutappelut ja ammuskelu

koetaan jännittäväksi. Pahojen elämä näyttää elämysrikkaalta ja jännittävältä, josta riittää juttua moneen kertomukseen. Todellisessa elämässä ei haluttaisi istua tällaisen roiston vieressä, mutta etäisyyden päästä sellaiset tyypit halutaan taideteosten pääosiin.

Taide vaikuttaa tapoihin, mutta myös tavat vaikuttavat taiteeseen. Se on idealismin ja materialismin vuorovaikutusta. Taiteen kohteena ovat usein tavat, miten suhtaudumme ja käyttäydymme. Moraalin idea liittyy tapojen muutoksiin. Tässä taide voi jäljitellä reaalisia muutoksia, kuinka nykynuoret käyttäytyvät toisin kuin vanhempansa. Alun perin pelkkä realistinen nuorisokuvaus saatetaan helposti kääntää nuorisoihanteeksi, jonka sanoma nykynuorille on: käyttäydy näin jotta sinua ihailtaisiin.

Moraali taiteessa tarkoittaa tavallisesti, että pysytään hyvien tapojen rajoissa. Tällainen tapamoraali ei ole mitenkään luovaa. Kliseinen luovuus on juuttunut edellisten sukupolvien uudistusohjelmiin. Vapaamielisyttä osoitetaan kritisoimalla viktoriaanista moraalista tai 1950-luvun koulukuria. Siveyskeksinnöt ovat taas uudenalaisia hyvyyksiä, joita taiteilija on oivaltanut. Hän on ajatellut asioita toisin, jonka seurauksena mieleen on noussut myös uudisarviointeja. Hän oivaltaa hyväksi yllättäen sellaisen, jota tapamoraali ei pidä minään. Vastaavasti hän voi tajuta pahaksi sellaista, jota vallitseva tapamoraali pitää hyvänä tai harmittomana.

Jos tarkoitus on järkyttää tämän ajan ahdasmielisiä ja avata uusia ajatusratoja, silloin taiteen pitää järkyttää luonnonsuojelijoita, feministejä ja uusliberaaleja. Jos taide haluaa olla rajua, pitää hätkähdyttää aikamme sovinnaisia ja nykyhetken valta-aatteita. Sovinnainen taitelija taas varoo mitenkään järkyttämästä valtakulttuuria. Juuri tämä "nykyaikaisuus" tekee hänestä konformistin ja konservatiivin aikansa arvojen säilyttäjän.

Koons kysyi mitä 1980-luvun taideyleisö vihaa niin paljon, että se ärsyyntyisi. Vastaus oli siloinen kitsch, sievät pikkuesineet jalustalle nostettuna. Tällaiset teokset härnäsivät itseään sivistyneinä pitävää taideyleisöä. (Sederholm 2000 s. 30) Mitä aikamme intellektuellit nykyään vihaavat. Siitä saa idean, joka hätkähdyttää aikamme taideyleisöä. Yllättävässä taiteessa ei ole kyse vain provokatiivisesta katsojien hätkähdyttämisestä, vaan se sisältää myös jonkin älyllisen tai siveellisen idean.

Taiteilijan luovuuteen kuuluu poikkeavat siveysideat, jotka eroavat sovinnaisesta tapamoraalista. Taitelija voi keksiä uudishyvyksiä tai hänen teoksissaan esiintyy tyyppisiä, joka tekevät poikkeavalla tavalla hyvää. Tarinan sankari on joku sopeutumaton, jota ahdistetaan aikansa tapoihin, mutta hän edustaa uutta ideaa siitä mikä on hyvää ja kaunista.

Suuret ideat taiteessa ovat uusien hyvyksien ja uusien tunteiden keksimistä. Se on vaikeampaa kuin teknisten tai aisti-ideoiden luominen. Liiallinen uutuuden tavoittelu johtaa helposti omituisuuksiin, kun yritetään keksiä jotain hyvin poikkeavia tunnereaktioita. Uudet tunteet ja hyvyydet jää-

vät tällöin originellien kummallisuuksiksi. Onnistuneella siveysidealla on kantavuutta myös tavalliseen elämään. Siinä on oivallettu piilevä yleisyys.

Uutuus ja luovuus ovat vain idean suhteellinen osatekijä, joka on suhteessa aikaan ja poikkeavuuteen. Idean monitahoisuus tarkoittaa, että huomioidaan myös perinteiset perusideat: totuus, kauneus ja hyvyys. Monien mestarillisten taideteosten ideana voi olla ikuinen rakkaus, pysyvä kauneus tai perinteinen hyvyys. Jopa niiden tietopohjana voi olla pysyvät totuudet. Siinä ei etsitä muutosta, uudistusta tai jotain nykyaikaista. Ideakäsitteen sisäiseen ristiriitaan kuuluu tämä jännite luovuuden ja konservatiivisen perinteen välillä. Paluu perustaan ja pysyviin ihanteisiin tuntuu jopa tuoreelta silloin kun muut pöörivät modernin uudistusvimman parissa.

Yhteenvetona tarkastellaan, millainen on hyvä taideidea. Jo siinä vaiheessa kun taitelija aloittaa uutta työtään, hänellä pitäisi olla jokin idea siitä. Esi-ideasta kehittyy usein teoksen johtoidea: oivallusparvet ja ilmaisuideat. Hyvä taideidea on älyllisesti perusteltu, mutta myös tunteisiin vetoava. Iloilla ja suruilla on reaaliset perustansa. Hyvä taideidea ei ole yksinapainen ydin vaan prosessi jännityksestä laukeamiseen. Se sisältää juonen yllättävät käänteet, josta teos saa tunnevoimansa.

Hyvä taideidea sisältää jonkin uuden ajatuksen, mitä muut eivät ole tajunneet. Luovuutta ei käytetä vain mielikuvitukselliseen ilmiasuun, vaan teoksen ytimenä on luova idea. Teoksesta henkii jokin uusi ajatus tai aate. Hyvä taideidea sisältää kauniin idealin jalostaa ihmisten käytöstä ja parantaa maailmaa. Luovuus kohdistuu näihin uudishyvyksiin.

Taideidean voi ilmaista fiktiivisesti kuvitteellisten ihmisten kautta. Ilmiasun kuvitteellisuuden takaa paistaa syvätason totuutena idea. Hyvä taideteos sisältää kauneuskeksintöjä, miten tuottaa jotain entistä hienompaa ja kauniimpaa. Samalla hyvyyden ja kauneuden ideaalit sidotaan realiteetteihin, kuten ajassa avautuviin mahdollisuuksiin.

IDEA TUOTEKEHITYKSESSÄ

Me elämme nykyään keinotuotteiden maailmassa, joka vilisee ideoita. Kaupunkiympäristössä silmämme osuu yhtenäen inhimillisten ideoiden esineellistymiin. Silmäänpistävimmin meille tyrkytetään markkinointi-ideoita, mutta tuotteiden kuorten takana piilee valtava määrä valmistus-ideoita. Varsinkin valmistusideat jäävät useimmiten piiloon. Tuotteet ovat kasautuneiden ideoiden kiteytyksiä, joista monet kätkeytyvät tehtaiden ja suunnittelun toimistojen uumeniin.

Tuotekehitys on tekemisissä rikkauten alkuperäisen produsoinnin kanssa. Liiketaloudellisesti ajatellen tuotekehittäjä palvelee myyntimiehiä kehittelemällä tuotteita, jotta niitä olisi helpompi myydä uutuuksina. Alkuperäisen rikkauten syntyä on kuitenkin tuotekehitys. Siellä haudotaan niitä ideoita, jotka ovat reaali-rikkauden perusta. Tosi rikkauten lähde on lopulta tehokkaat valmistuskoneet, joiden rakentaminen vaatii pitkiä ideasarjoja.

Tuotteiden pientenkin yksityiskohtien takaa löytyy monia ideoita, miksi tämä on muotoiltu juuri näin, mitä niksiä siinä on? Useimmat tuoteideoiden keksijät ovat jääneet meille tuntemattomiksi. Mukana on paljon jo kuolleiden sukupolvien kasaantuneita keksintöjä. Taideteokset taas on signeerattu ja niillä on tunnettu tekijä. Tuotteissa taas on vaikea erottaa, mikä on uudiskeksintö ja mitkä ideat ovat siirtyneet perintönä vanhemmista tekotavoista. Monet ideat ovat myös jäljitelmiä tai siirtoideoita. Tunnettu idea on vain hypännyt alalta toiselle. Tätä ideoiden kiertokulkua on tutkittu innovaatioiden leviämisoikeissa.

Ideakäsittelyä voi käyttää tuotekehityksessä uuden keksimiseen, mutta myös olevien tuotteiden ideoiden tajuamiseen. Luonnontieteilijää kiinnostaa, kuinka toimii luonto, jota ihminen ei ole koskenut; ne ovat luonnonideoita. Sen rinnalla meitä ympäröivät tuoteideat, miten eri tuotteet toimivat ja kuinka ne on valmistettu. Kun luonnon evoluutio on verraten hidasta, tuotteiden kehitys on paljon nopeampaa. Jatkuvasti riittää opittavaa, mitkä ovat näiden uutuuksina ilmestyvien tuotteiden ideat.

Tuoteidea ja sen kehittäminen

- Hyödyllisistä huomioista (discovery) keksintöön (invention)
- Tuoteideasta osaideoihin, valmistusvaiheisiin ja tuotantolinjaan
- Luova idealähtöisyys – sopeutuva asiakaslähtöisyys

Usein tuoteidea on jo valmiina ja tyydymme vain idean kehittelyyn. Se on jatkuvaa hiontaa, sovittelua ja ongelmien ratkomista. Kun näkökulma tuotekehitykseen on tuoteidea, keskitymme siihen mikä tuotteen tarkoitus lopulta on ja mitä perustavasti uutta voisimme tuoda markkinoille.

Tuotekehityksen sisältönä on ideointi, luonnostelu, muotoilu, suunnittelu, piirtäminen ja laskelmat. Siten tuotekehitys on ideointia laajempi käsite. Suunnitelma on ideaa yksityiskohtaisempi. Suunnitelmaan kuuluvat laskelmat ja piirrokset. Pelkää hahmo tai abstrakti idea ei ole vielä suunnitelma. Kypsä suunnitelma on niin yksityiskohtainen, että sen ohjeiden mukaan tuote voidaan jo valmistaa.

Jokaisella tuotteella on jokin idea, mutta monet tuotteet ovat niin tuttuja ja vakiintuneita, että niiden ideat ovat itsestään selviä. Ilmeisen tehtävän takaa voi kuitenkin etsiä tuotteen perimmäistä ideaa. Tuotteen tehtävät voi myös jakaa osatekijöihin, jolloin saadaan osaideat, kuten saksien ideasta siirrytään kahvan ideaan. Uudisideat ovat usein osaideoita, kuten parantaa saksien kahvaa.

Perinteinen insinöörien keksimismenetelmä oli Edisonin mallin mukaan yritys ja erehdys. Keksiminen oli enemmän ulkoista toimintaa: kokeilla, katsella, muuntaa ja kokeilla uudestaan. Ajatustyötä halveksittiin spekulatiivina. Ainoat arvostetut ajatusmallit olivat matemaattiset mallit, joilla voitiin laskea erilaisten voimien vaikutukset ennakolta.

Varhaiset keksinnöt eivät olleet tajunnan sisäistä rakennustyötä vaan yllättäviä huomioita, miten jokin tehoaa, johon liittyy samanaikainen huomion hyödyllisyydestä. Huomattiin, että terävällä kivellä voi leikata eläimen nahkaa (Altshuller 1984 s. 1). Idea on tällöin lähinnä aistimellinen huomio, kuten myös älykkäät eläimet keksivät ratkaisuja huomaamalla jotain aistimellisesti, miten esteen läpi saa ruokaa.

Tuoteidean lähtökohtana voi olla löytö (discovery), kun huomataan jokin ongelma tai ominaisuus, jota muut eivät ole huomanneet. Tällainen löytö on kuitenkin vain tuotekehittelyn lähtökohta. Tosi keksintö (invention) sisältää jo jonkinlaisen rakennelman, vaikka sen keskeinen uusi idea perustuisikin tuolle löydölle, mitä muut eivät ennen tajunneet. Usein luonnontieteilijä tekee discovery-löytöjä ja insinööri tekee invention-keksintöjä.

Tuotekehityksessä ei etsitä jonkin esineen olemusta vaan sen ihannetta ideaa. Emme sano, että höyrykoneen keksijä löysi koneen katketyn olemuksen, vaan hän kehitti uuden idean, jota luonnonvaraisesti ei löydy sellaise-

naan. Tuotekehityksessä pyritään yli vallitsevan todellisuuden. Keksintö on usein ilmiön siirto alalta toiselle. Luonnonilmiönä se on todellisuutta sellaisenaan, mutta ihmistekoisena keksintönä se on ennen olematon uutuus. Kun puu on aidanseipäänä tai lautana seinässä, sen idea on aivan eri kuin luonnonpuu metsässä, vaikka aines on samaa.

Ideointi on päässä rakentelua. Keksintöjä kokeillaan ensin sosiaalisesti kertomalla ajatuksistaan muille, jossa odotetaan innostusta tai kritiikkiä. Keksintöjä voi kokeilla myös esineellisesti, mutta ensin ne keksitään päässä ideoina. Järkeillä on järjestää ajatuksellisesti. Keksintöjä haudotaan mielessä ja hiotaan kyllin toimiviksi, että ne voisi esittää tuottajille ja rahoittajille. Patentoivassa keksinnössä on jopa velvollisuus idean salaamiseen, kunnes viranomaiset ovat myöntäneet sen uudeksi keksinnöksi.

Tuotekehityksessä pyörii ideointipropelli teoreettisesta käytännölliseen ja keksinnölliseen. Teoreettinen tuoteidea on sen luonnontieteellinen toimintaperiaate. Praktinen idea liittyy sen toimintaan ja hyötyyn. Keksinnöllinen idea ilmaisee, miten se poikkeaa jo olevista tuotteista. Ideointipropelli pyörii näiden vaiheiden läpi, tosiasioista tarpeisiin ja uudistuksiin.

Luovuudella on kaksi astetta: praktinen ja fiktiivinen. Kuvitelmilta ei odoteta muuta kun että ne ovat hauskoja tai liikuttavia. Käytännöllinen ideointi taas etsii esineellistä toteutusta. Tuoteidea on todellisempi kuin pelkkä fiktio. Taidekuva voi vaikuttaa väkevämmin mielenliikutuksiin. Tuoteidea taas vaikuttaa enemmän mukavuuteen ja turvallisuuteen.

Tuotekehityksen luova vaihe on ajatuksellista tuotteiden rakentelua ja kehittelyä. Se ei ole pelkkä pään sisäinen prosessi vaan vuorovaikutusta paperin tai tietokoneen kanssa, jonne kirjataan keksinnöt. Ideat välähtävät mieleemme, jossa rakennetaan uusien mallien ajatuksellisia esikuvia. Monet kirjoittavat tai piirtävät samaan aikaan, kun he ideoivat, jolloin sanotaan hän "kirjoittaa" tai hän "piirtää". Siitä syntyy harhakuva, että tosi työtä on tämä kirjoitus tai piirustus, mutta itse oivallukset ovat ideoiden säkenöintiä mielen sisällä, jotka vain kirjataan muistiin sitä mukaan kuin niitä välähtää.

Kun haluaa omalle idealleen hyväksyntää, se on tehtävä päättäjille ymmärrettäväksi. Oman idean tekeminen hyväksytyksi on sen kehittelyä eikä enää perustavaa ideointia. Siinä kehitetään idean esitystapaa käsitteellisesti ja kuvallisesti. Ennen esineellistä toteutusta täytyy laatia muiden hyväksymä tuotesuunnitelma. Tuotekehittäjän työ on valmis, kun hän esittää kypsän tuotesuunnitelmansa. Työnjaollisesti arkkitehdin työ on valmis, kun hän esittää piirustuksensa, sillä muut tekevät esineellisen rakennuksen.

Tuotehankkeella on useita toteutuksen portaita: kehitellä ensiksi suunnitelma ja toiseksi valmistaa esineellinen tuote. Kolmanneksi tulee teollinen tuotantolinja. Suunnitelmat, laskelmat ja piirrokset tehdään ajatustyönä tietokoneella ja aineellinen työ tehdään työstökoneilla. Tuotantolinja on työstökoneiden sarja. Insinöörin piirustukset eroavat taidekuvista siinä, että piir-

rokset voidaan toteuttaa mittatarkasti. Työstökoneet voivat tehdä reaalisia leikkauksia ja taivutuksia suoraan tästä mittatarkasta suunnitelmasta.

Tuoteidea on jokin erityinen juju tai salaisuus tuotteessa, kuten keilapallon sisään kätetään paino epäkeskeisesti, jolloin sen voi heittää kierteisesti. Aloittelijan pallossa taas on paino keskellä, jolloin se vierii suoraviivaisesti. Ideassa on usein jotakin paradoksaalista, kuten kieroon kaartava pallo, jolla tavoitellaan suurempaa osuvuutta kuin suoraviivaisella.

Ideoinnissa luodaan uusia tuotteita luomalla niiden ajatuskuvia, jossa tajunnassa rakennetaan konstruktioiden malleja. Kohdetta liikutellaan tajunnassa, kuten se liikkuisi todellisuudessa. Mielessä pitää olla realistinen kuva, miten kohde oikeasti toimisi eri yhteyksissä. Jos mielikuvaa ei ole, täytyy hankkia lisätietoja tai tehdä kokeita. Ideointia moititaan, että se on vain kuvittelua, mutta ideoiden toimivuutta voi kokeilla käytännössä, toimivatko tosiesineet ennakoivien mielikuviemme mukaan.

Tajunnassa toimii sisään painunut objektiivisuus. Kokeillaan mielessä erilaisia kytkentöjä, jotka tiedollisen kokemuksen mukaan voisivat toimia todellisuudessa. Ajattelussa kohdetta työstetään tavalla, jolla sitä voisi reaalilyössä työstää. Tajunta jaottelee, leikkaa ja yhdistää, kuten aineellista kappaletta leikattaisiin. Praktisessa ajattelussa esiintyy analyysi eli purkaminen ja synteesi eli kokoonpano.

Kun idea on ajatus, silloin ideoiden tuotantoon voi käyttää perinteisiä ajattelun menetelmiä, kuten kohteen purkamista osiinsa eli analyysia ja osatekijöiden kokonpanoa eli synteisiä. Jos kokonaisuudessa on yksi suuri ongelma-kohta, siitä tehdään oma abstraktionsa, jolloin ajattelu keskittyy tähän irtivedettyyn probleemaa. Kaikki toimisi muuten mainiosti, kunhan tämä yksi vaikea ongelma-kohta vain ratkaistaisiin.

Tuoteidean ajatuksellinen etsintä
Päässä keksitty ja tahdolla asetettu esine
Ajatuksen nopeudella läpi vaihtoehtojen
Ajattelu eri puolilta ja prosessin vaiheilta
Ajatuskokeet ennen empiiristä tuotetestausta
Lupaavan mallin löytö - ahaa elämys

Tutkimustietoon pohjautuva tahdonmuodostus lähtee todellisuuden omista edellytyksistä ja tendensseistä. Jos tuotteen ominaisuuksia ei suun-

nitella luonnonlakien mukaan, silloin tuote on tuomittu epäonnistumaan. (Clausing 1993 s. 4) Tuotekehitys on yhteydessä luonnontieteiden kehitykseen. Tuotteen toimintojen perustana ovat fysiikan ja kemian prosessit. Ihminen käyttää luonnonvoimia hyväkseen, mutta siirtää ne ei-luonnollisiin yhteyksiin, jonka tarkoituksena on jokin ihmisten tarve.

Asiantuntija on sellainen, joka yleisen periaatteen ohella tuntee myös tekniset yksityiskohdat ja vaihtoehtoisia toteutuksen tapoja. Samasta perusteesta lähtien hän pystyy rakentamaan moneen suuntaan konkretisoituvia toimintaohjelmia. Tavallinen ihminen tunnistaa vain yleisen toimintaperiaatteen ja senkin epämääräisesti. Asiantuntija osaa piirtää ja laskea tuotteen pienet yksityiskohdatkin niin, että koneisto toimii myös toteutettuna. Parhaat tiedot ja laajin kokemus ei kuitenkaan takaa parhaita ideoita. Tunnonllinen tietoekspertti keskittyy liikaa näiden faktojen tarkkuuteen ja varmuuteen vailla ideoiden lennokkuutta yli nykytilan.

Tuoteidea on itse tuotteessa, joka kulkee asiakkaalle asti. Valmistusideat taas jäävät tehtaiden uumeniin ja näkyvät tuotteissa vain välillisesti. Amatööri tai kuluttaja tyytyy pelkkään tuoteideaan. Ammattilaisen mielessä kiertää jo ideointivaiheessa tuotteen valmistustekniikka, miten tiettyyn tuoteominaisuuteen liittyy vastaavat valmistusmenetelmien vaihtoehdot. Hänen päässään kiertää jo ideat teollisuusautomaation prosessilinjosta.

Luovaa ideointia voidaan tarkastella jälkeenpäin ikään kuin selityksenä tuotteille ja niiden ominaisuuksille. Ideointivaiheessa aktiomme ilmenee futurissa ja sen tulos on meidän tahdostamme riippuvainen. Keksimishetkellä tilanne on sekava ja monia mahdollisuuksia täynnä. Tuotekehityksessä kohteen koko rakenne ja materiaali ovat suunnittelevasta subjektista riippuvaiset. Hän voi tahdollaan asettaa esineen.

Kuulakärkikynän idea on, miten pyörivä kuula siirtää mustetahnaa tasaisesti. Kuulan istukassa on vielä muutaman mikrometrin mustekanavat. Pieni kuula levittää nopeasti kuivuvaa mustetta patruunasta, jonka toinen pää täytetään haihtumisen ehkäisemiseksi silikonilla. Kultasepältä meni pitkään jos hän hioisi käsityönä niin hienon kuulan ja sen istukan, mutta teollisessa massavalmistuksessa kuulakärkikynän hinta laskee laajaksi masatuotteeksi.

Ideaalisen vastakohta on reaalin, jolloin ideoinnin vastakohta on realisointi. Tärkeää on kiertokulku: idealisoidaan ja realisoidaan. Totuutta tutkitaan ja toteutusta testataan. Molempia yhdistää realiteetin havainnoiva ajattelu. Tietokäsité liittyy totuuteen ja tavoitekäsité liittyy toteutukseen. Kun ideointi ja oman tuotoksen tutkiminen etenevät sarjassa, ideoiden todellisuutta voi testata. Tehdään ja katsotaan ja korjataan. Se on iteratiivista kehittelyä kehä kehältä.

Tuotekehityksen vaihe on loppu, kun tuotesuunnitelma on valmis, mutta toteutuksen prosessi jatkuu valmistukseen ja myyntiin. Tuotantotaloudessa

tuotekehitys on alistettu ansaintataloudelle. Kun luovuudessa pyritään ainutlaatuihin omaperäisyyteen, myyntimenestystä mitataan taas ostovoimaisten suosiolla. Kriteeri hyppää omaperäisestä originaalisuudesta populaariin suosioon.

Erotetaan rakenteet ja prosessit sekä valmistus ja käyttö. Kun valmistus kohdistuu rakenteisiin, käyttö kohdistuu prosesseihin. Tietty rakenne mahdollistaa tietyn toiminnan, jolloin rakenne on substanssi ja prosessi on idea. Viime kädessä emme valmista tuotteita vaan niitä toimia, joihin tuotetta käytetään. Se on tuotteen tehtävä ja käyttötarkoitus. Ensin suunnitellaan tuotteen tehtävä ja vasta sitten sen rakenne.

Tuotekehittelijä puuhaa yhden ainutlaatuisen luomuksensa parissa, mutta valmistuksessa mietitään massamonistusta. Myynti on välittäjä, miten suuret monistusmäärät kohtaavat kuluttajat. Samalla myynti on välistäjä, jossa innovaatiosta hyötyvät rahallisesti enemmän erilaiset välittäjät kuin alkuperäinen keksijä. Vaikka tuotantokustannukset olisivat varsin vähäiset, myyjät monessa portaassa vaativat suuria välityspalkkioita. Myynti-idea on välitysidea, kuka olisi valmis maksamaan näistä tuotteista.

Luovan tuotekehityksen vastakohtana on asiakaskeksinen tuotekehitys vastata ostavan yleisön kysyntään. Asiakastarpeiden analyysi selvittää, millainen syötti pitää panna onkeen, että asiakas käy koukkuun. Ideointi keskittyy myyntiin, miten mainostaa valmiita tuotteita. Siinä ei keksitä enää uusia tuoteominaisuuksia, vaan luovuus liittyy siihen, miten tuotteen avulla voisi rahastaa asiakkaita.

Voidaan erottaa asiakaspainoteinen ja tutkimuslähtöinen tuotekehitys. Asiakaskeksisyys pyrkii ennen muuta ennakoimaan mihin suuntaan maksukykyinen kysyntä suuntautuu. Tutkimuspainoteinen tuotekehitys taas etsii uusia ratkaisuja alaa koskevasta tutkimuksesta. Asiakkaiden makuun ei voida tukeutua asioissa, joista suurin osa asiakkaista ei ymmärrä mitään. Todellinen uutuus on tuntematon alan spesialisteillekin saati suurelle yleisölle. Siinä mielessä luova keksiminen on elitististä - alalle omistautuneen etujoukon puuhaa.

Ideakeskeinen menee käyttäjäkeskeisen ohi. Käyttäjälähtöinen on samaa kuin helppokäyttöinen. Tavallinen käyttäjä haluaa helppoa ja tavallista. Käyttäjälähtöisyys suhtautuu kielteisesti liian ideoivaan malliin. Kun uusi tuote tulee markkinoille, suuri yleisö käyttää vielä vanhaa mallia. Uutuudet on tarkoitettu ensisijassa maksukykyisille kokeilijoille tai alan erikoisharrastajille. Parhaita asiakkaita ovat nämä alan erityiset harrastajat. Heillä on arviointikykyä ja kokemusta alan tuotteiden käytöstä. Heiltä saatu palaute on pätevämpi kuin suuren yleisön mielipide.

Idea muotoilussa

- Suunnittelu suuntaa: plan-taso - Muotoilu formuloi: design-piirteet
- Muotoilu taiteen ja tuotekehityksen välimailla
- Taitotuote : toimiva rakenne ja loistava ulkonäkö

Muotoilu-termi on englanninkielisen design-termin vastine. Muotoilu on laatuun nähden neutraali, kun taas design tarkoittaa lähinnä taiteellista muotoilua. Termillä teollinen muotoilu tarkoitetaan erilaisten välineiden muotoilua, kuten konntorikoneet, työkalut, autot, lentokoneet jne. (Krupskopf 1989 s. 15) Muotoilun sisällä erotetaan taiteellinen ja teollinen, yksilöllinen ja monistettu. Tässä luvussa käsitellään myös tuotekehityksen ja taiteen suhteita, sillä muotoilu on taiteen ja tuotekehityksen välimailla.

Muotoilu on suunnittelun alalaji, jossa kattokäsite suunnittelu on suuntaa antava. Vierasperäinen plan-sana viittaa tasoon, kuten suunnitelmat on perinteisesti piirretty plan-tasolle kaavakuvina. Suunnittelu on muotoilua laajempi käsite. Suunnitelma voi sisältää kuvia, tekstiä, laskelmia, jotka suuntaavat reaalista käytäntöä ja esittävät mallin tavoitteista. Suunnitelma tähtää tulevaan toimintaan, kun taas teoriat ja havaintokuvat esittävät olleita tai menneitä tuotteita tietomuodossa.

Cross puhuu (2007 s. 99), miten design on tieteiden välistä (cross-disciplinary), mutta samalla se on oma tieteenalansa, joka eroaa materiaalis-luonnontieteellisestä ja humanistisesta ajattelusta. Design on yleistä suunnittelua, jota esiintyy niin arkkitehteilla kuin insinööreillä, joka voidaan eriyttää esim. yhdyskuntasuunnitteluun tai koneensuunnitteluun, jotka ovat laajan design-tieteen alatieteitä (sub-diciplines). Keinotuotteiden laajan piirin sisällä voi erikoistua johonkin esinelajiin, mutta silti voi puhua suunnittelusta yleensä.

Design-tuote ensin piirretään ennen kuin se tehdään esineellisesti. Ideointi liittyy keskeisesti tähän piirrosvaiheeseen. Design on kirjaimellisesti piirtämistä ja muotoilu on muodon antamista. Muotoilun lähtökohta on muoto, forma; se on formulointia. Monilla tuotteilla muoto on jopa pääasia, kuten erilaiset kuoret ja kotelot. Muoto näkyy ja tuntuu heti päällepäin. Toiminnalliset muodot taas ovat yhteensopivuuksia, kuten pultin ja mutterin kierteiden muodot sopivat toisiinsa.

Perinteinen muotoilu keskittyi kotitalouteen. Se oli koti-ideointia. Uutta oli muotoilun laajennus sarjavalmistettaviin koneisiin ja niiden kuoriin. Design viittaa sekä taiteeseen että teolliseen suunnitteluun. Engineering taas viittaa koneisiin. Insinöörien tuotepiirroksissa korostuvat funktiot, hyödyt, lujuudet ja mitat. Muotoilija taas on perehtynyt taidehistoriaan ja tapakulttuuriin.

Muotoilu tarkoittaa esineen muodon suunnittelua, joka voi olla käsityö-
mäistä tai teollista muotoilua. Käsityö on usein materiaalilähtöistä, jossa
materiaalien mahdollisuudet antavat inspiraation muotoiluun. Teollisessa
muotoilussa tärkeää ovat muotit, joilla muodot monistetaan. Teollinen
muotoilu on sovellettua taidetta, joka ottaa huomioon tuotesuunnittelun
esteettiset, kaupalliset ja taloudelliset tekijät. Vaurastuessa näyttö on tärke-
ämpi kuin käyttö. Muoto näkyy päälle, mutta muoto voi olla myös toimin-
nallinen, kun tietty muoto mahdollistaa sujuvamman toiminnan.

Ideakäsite on lähellä Aristoteleen muodon ja materian käsiteparia. Esi-
neen eidos on sen muoto, joka siirretään saveen, puuhun, metalliin. Muo-
toilija luo forman käsillä olevaan ainekseen. Pelkkä muoto itsessään ei ole
vielä idea, vaan vasta materialisoituva muoto. Prosessilla on kaksi puolta:
formalisointi ja materialisointi. Näkyvän muodon ohella on sisäiset muo-
dot, jotka kasvavat orgaanisesti toimintamekanismien myötä. Näin kasvit ja
eläimet saavat muotonsa, mutta myös monet keinotuotteet jätetään kypsyy-
mään ja muotoutumaan. Monimutkaiset sisäiset muodot jäsentyvät raken-
teiksi, joilla on lujuus- ja toimintavaatimuksensa. Muodon käsite laajenee
ulkomuodosta rakenteisiin, jolloin koneenrakentaja suunnittelee, millaiset
sylinterit sopivat mäntiin.

Ideointi muotoilussa voi edetä perustoiminnasta pintamuotoiluun. Muoto
laajasti on rakenne, joka on koko tuotteen läpikäyvä struktuuri. Tehtävä tai
funktio on usein annettu, johon pitää keksiä sopivat rakenteet ja muodot.
Funktionalismi pysähtyy tähän toimivuuteen, mutta siitä voi jatkaa taiteel-
liseen muotoiluun, jossa tuotteen erottava tuntomerkki on sen ulkonäkö.
Orgaaninen muodon luominen kasvaa ikään kuin sisältä päin tehtävästä
rakenteisiin, ulkonäköön ja näkyviin tuntomerkkeihin.

Ideointi muotoiluna
Materialle annetaan muoto
Muotti monistaa muodon
Orgaaninen muoto kasvaa sisältäpäin
Mutkikas sisäinen muoto on rakenne
Ulkokuoren muotoilu - näkyvä suojakotelo
Esteettinen muotoilu - visuaalinen vaikutelma

Käytännöllinen ideointi eroaa taiteellisesta ideoinnista. Art-kuva voi olla täysin fiktiivinen ja jäädä pelkkään kuvaan, mutta artefakti on esineellisesti tehty facta-tuote. Muotoilun art-piirustukset tähtäävät todellisiin artefakteihin. Muotoilussa mennään pidemmälle kuin taidekuvissa. Kun muotoilija piirtää maljakon, hän luo mallin muotille, jolla voi monistaa täysin todellisia esineitä.

Taiteilija oikaisee verrattuna esineelliseen tuotantoon. Taiteilija hyppää suoraan subjektiivisen kokemiseen. Taiteellinen ideointi suuntautuu siihen, miltä kohde näyttää, mutta käytännöllinen ideointi suuntautuu kätevyyyteen. Kun esineestä tehdään hienompi versio, painopiste siirtyy kauneuteen, tehdä sama mutta esteettisesti. Ennen se tarkoitti koristelua, mutta moderni muotoilu suosi pelkistettyjä muotoja, jossa ainoaksi koristeeksi hyväksyttiin vauhtiraidat.

Muotoiluidea menee pidemmälle kuin taideidea, joka jää pelkkään kuvaan. Taideteollinen tuote objektivoituu ja idea esineellistyy. Muoto yhtyy materiaaliin. Teollisessa muotoilussa ideoitu muoto monistetaan muotin avulla. Kun taideteos on originaali, taideteollinen on moniste. Muoto on aistimellista, näkyvää ja kosketeltavaa. Siksi tuotteiden ostopäätökset tehdään usein niiden muotoilun mukaan. Näin muotoilu liittyy raharealismiin.

Muotoilu toimii usein linkkinä taiteen ja tuotekehityksen välillä. Muotoilussa on taiteellinen puolensa, jonka rinnalla on taloudellisuus, toiminnallisuus ja tehokkuus. Näiden rajoissa on oma taiteellinen vapautensa, miltä tuote näyttää. Sama hyöty-funktio voidaan toteuttaa monessa eri muodossa, jossa jää taiteellinen vapaus kehitellä tuotteesta kaunis ja tyylikäs. Muotoilu on tekemisissä samojen ulottuvuuksien kanssa kuin taide: värit ja muodot sekä niiden tunnevaikutukset.

Taidetta voi tehdä paitsi puhtaalle kankaalle myös mitä erilaisimpien tuotteiden pinnoille. Maalaus-sana esiintyy kahdessa eri merkityksessä, kun puhutaan taidemaalareista ja tuotemaalareista. Tuotteiden väriyhteävä merkitsee usein samantapaista värisomittelua kuin moderni, ei-esittävä maalaus. Monokromaattinen modernismi on lähellä yksiväristä tuotemaalausta. Joihinkin tuotteisiin painetaan myös aivan esittäviä kuvia. Perinteinen koristetaide käytti kukkaornamentteja, mutta pop-taiteessa tuotteisiin voidaan painaa joidenkin pop-sankareiden kuvia.

Taideteoksissa esiintyy symbolimerkityksiä. Tuotemuotoilussa väreillä ja muodoilla voi samoin olla symbolinen merkityksensä, joka viittaa tiettyyn käyttäjäkuntaan. Se voi olla suomalais-kansallista tai Texas-tyyliä, vapaa mielisten tai konservatiivien tyyliä. Eri väreillä ja muodoilla on viiteryhmänsä sen mukaan, mihin ihmisryhmään ne ovat leimautuneet. Mitä elämäntyylisiä ihailiaan, heidän perinteisiinsä halutaan viitata muotoilussa. Näin neutraalilta näyttävä esine välittää jotain sanomaa muotoilijansa ihanteista.

Esimerkiksi pöytä ja kahvikuppi voivat olla sinänsä taideteoksia, mutta miten ne eroavat esittävästä taiteesta. Teatterissa tai elokuvassa pöytä ja astiasto on alistettu vain lavasteeksi. Tietyt ihmistyytit istuvat modernin tai perinteisen pöydän ääressä. Taideidea taas kuvaa jotain tapahtumaa, jota käydään tuon pöydän ääressä. Siinä tärkeintä ovat puheet ja tunteet. Pöytäkohtauksessa paljastuu jokin petos tai salainen rakkaus, joka on taideidean ydin. Pelkkä astioiden muotoilu on varsin laimeaa taidetta verrattuna taidekuvan räiskyvään pöytäkeskusteluun. Kuitenkin teatterista poistuessaan katsoja voi todetta, että koko juttu oli pelkkää fiktiota, mutta hänen kahvikuppinsa on totta.

Taitotuote (artefakti) taidetuotteena
Kuorten ja ulkopintojen väri- ja muotoilu Kauneuden ideaali: loisteliias ja sopusointuinen ulkonäkö Perinteinen taidokkuus, koristetaide ja ornamenttiikka Moderni abstrakti väri-, viiva- ja muotosommittelu Ulkonäön symbolimerkitys signaalina käyttäjäpiireistä Ulkonäkö ostohoukuttimena ja taloudellisena arvona

Insinöörien on hyvä perehtyä jonkin verran estetiikkaan ja taiteilija perehtyä tekniikkaan. Näin voidaan yhdistää esteettinen ja tekninen, tyylikkyys ja toimivuus. Insinööri laskee ja mitoittaa, jossa hän huomioi turvallisuuden ja kestävyuden. Ihmisiä voi hätkähdyttää myös teknisen tuotteen kauneudella. Upea esine herättää samantapaisia ihastuksen huutoja kuin upea taideteos. Esineellinen tuote voi sisältää myös sanoman tai viestin elämänarvoista.

Aalto-yliopiston ajatus yhdistää tekniikka, talous ja muotoilu esiintyi jo 1960-luvulla. Rakennettiin siltaa muotoilun ja sen liiketaloudellisten sovellutusten välille. Kansainväliset yritykset olivat kehittäneet koordinoitua design-strategiaa, miten muotoilua sovelletaan tuotteiden kehittämiseen. Antti Nurmesniemi esitti jo 1960-luvulla ajatuksen muotoilun, tekniikan ja kauppatieteen opiskelijoiden tuomisesta yhteen jo opiskeluvaiheessa. (Sotamaa 1999 s. 276)

Insinöörisuunnittelun standardi on vaatimuslistat ja vaaditut lukuarvot. Ihannemitoissa on minimi, maksimi ja optimi. Arviointi liikkuu tyyppillisissä parametreissa, kuten tehot ja nopeudet. Standardisuunnittelijalla on stan-

darditavoitteet, miten tehoa ja nopeutta lisätään. Spesifikaatioiden taulukko on näennäisen kaikenkattava. Siitä puuttuu kuitenkin uudet dimensiot ja uudet painopisteet. Luova ideointi suunnittelee tuotteita jonkin uuden ulottuvuuden mukaan.

Teollinen muotoilu voi tapahtua yhdellä iskulla, mutta se vaatii tehokkaat koneet ja suuret sarjat. Tiskipöydät tehdään teräksestä, joka syötetään suureen leikkuriin, joka iskee niistä palat yhdellä iskulla. Teräslevy lyödään altaaksi yhdellä tuhannen tonnin iskulla, johon lisätään reiät putkia varten. Monet esineet auton ovista alkaen muotoillaan teollisilla puristimilla, kun leikattu peltilevy saa yhdellä iskulla oven muodot ja sekunnin päästä muotoillaan taas toinen ovi jne...

Praktisen ja esteettisen rajaa vedetään pyyteen ja hyödyn mukaan. Taide voi olla praktista, kun sillä tehdään rahaa. Praktinen pyyde voi olla esteettinen, kuten kaunis kattaus tai kauniit huonekalut. Tämä tyylikäs muotoilu on usein kallista ja siten välittömässä yhteydessä rahalliseen arvoon. Jos halutaan hienot huonekalut, täytyy varautua myös korkeampaan hintaan. Esteettinen tyyli tarkoittaa lisähintaa.

Aikaisemmin 1800-luvulla oli vain kansainväliset tyylit, kuten kustavilaisuus tai empire. Käsitys taiteellisuudesta oli 1800-luvulla murretut värisävyt ja hyvä sommittelu. Uutta oli suomalainen tyyli, jonka mallina oli kansainvälinen jugend. Kansallisromantiikka oli paluuta alkukantaiseen jyhkeyteen ja metsien juurakoihin. Koristelukulttuuri kaatui modernismin myötä, tilalle tuli kirkas oranssi muovi.

Vasta sodan jälkeen muotoilusta ja sisutuksesta tuli yleinen aihe viikko-lehdissä. Maire Gullichsen kirjoituksessaan *Nya Pressen*issä kritisoi, että muodollinen eleganssi kävi tarkoituksenmukaisuuden edellä. (Krupskopf 1989 s. 179) Funktionalismi näytti olevan 1930-luvun kokeilu. Sodan jälkeen palasi vanha konservatiivinen tyyli pula-ajan pelkistämänä. Modernismi elpyi uudestaan 1950-luvulla ja saavutti yksinvaltiuden 1970-luvulla.

Teknistä osaamista korostettiin muotoilussa 1960-luvulla. Muotoilijan tehtävä muuttuisi taiteilijasta tuotekehittäjäksi. Samalla kun taideteollisuutta ankkuroitiin teollisen tuotantokyvyn ja viennin palvelukseen, nousi näille pyrkimyksille vastavoimia. (Korvenmaa 1999 s. 175) Toiset halusivat kytkentää teollisuuteen ja toisille se oli pahinta sielunsa myymistä pääomalle. Vastustettiin taidekapitalismia ja elitististä pöytäeleganssia.

Taideteollisuus sai vaikutteita toisaalta talonpoikaisesta kansantaiteesta ja toisaalta kubistisesta nykytaiteesta, josta tehtiin geometrisia kuvioita. (Parko 1999 s. 44) Luovuudessa yhdistyy usein kaukainen perinne ja modernit trendit, kuten vanhasta kansanperinteestä löytyy nelikulmaista geometriaa, joka sopii neliskanttiseen teolliseen monistukseen. Ulkomailta katsottiin, että suomalainen muotoilu edusti vaatimattomuutta ja vähä-

eleisyyttä. Suomalaisen ajatus ostaessaan design-tuotetta ei ollut, että onpa vaatimaton maljakko vaan onpa nykyaikainen.

Muovien halpeneminen ja monipuolistuminen tarjosi muotoilijoille mahdollisuuksia tuotevalikoimien uudistamiseen. Kodin kulutustavaroissa muovit tulivat käyttöastioihin ja sähkölaitteiden kuoriin. Tekstiileihin ja kalusteisiin sovellettiin kuvataiteen informalismia ja voimakkaita väripintoja suosivaa amerikkalaista pop-taidetta. (Korvenmaa 1999 s. 185) Rento ja vapaamuotoinen jenkkiytyli oli vastareaktio eurooppalaisen pikkuporvarillisuuden koristeellisuudelle.

Ateneumin vanha perinne ei ollut kasvattaa luovuutta vaan hyvää makua. Luovuus ei ollut 1800-luvun lopun taideopetuksen tavoite, vaan siellä tehtiin taitavia perinteisiä ornamentteja. Opettaja painotti näköiskuvia ja taitavaa jäljittelyä (Smeds 1999 s. 81). Taideteollisessa opitaan sommittelua, miten tutut elementit yhdistellään. Vanhoista ideoista tehdään uusi sommitelma. Taidekouluun saattaa hakeutua luovia yksilöitä, mutta koulu ei voi kasvattaa normaaleista luovia.

Design-prosessi luokitellaan neljään tyyppiin: luova, innovatiivinen, uudelleenmuotoileva ja rutiinimuotoilu. Luova suunnittelu on mielikuvituskellista ja spontaania, mutta myös kaoottista ja sumeaa. Sen vastakohtana rutiinisuunnittelu on tarkkaa, ennalta määrättyä ja systemaattista. (Bahrami & Dagli 1993 s. 116) Luova talous tarkoittaa tavallisesti vanhan idean uudelleenmuotoilua. Siinä riittää joku yksikin luova piirre, jota voi jo mainostaa uutuutena. Radikaali uutuus taas on juuriaan (radix) myöten muista eroava tuotemalli. Jo sen alkuprinsiippi on uusi idea.

Alkuidea, konsepti ja kehittäminen

- Prinsiipistä osiin ja systeemiin
- Alkuideasta konseptiin – iskukäsitteet ja luonnokset
- Tuotekehityksen vaiheiden erillisuus ja rinnakkaisuus

Erotetaan tuotteen perusidea ja valitun idean vähittäinen kehittäminen. Tuotteella perusidea on sen perustehtävä, jota voisi kutsua sen platoniseksi ideaksi. Perusidea on alkuidea, joka kehittyy usein esi-ideasta. Sen ohella on iteratiivinen kehittäminen, joka on pieniä lisäyksiä kierros kierrokselta. Usein perusidea on jo annettuna johdon määräyksenä tai asiakastilauksena, jolloin koko tuotekehitys on iteratiivista kehittäminen. Se on vähittäistä teknistä täydennystä ja hiontaa

Tuotekehitys jäsentyy luonnosteluun ja kehittäminen. Olisi resurssien tuhlaukselta alkaa heti suunnitella kaikkia luonnoksia perusteellisesti. Usein tarvitaan erillinen hahmotteluvaihe, joka päättyy valintaan, minkä kehittäminen

jatketaan. Silti ideointi- ja luonnoskierroksia voi olla lukuisia, kunnes löydetään niin hyvä malli, josta kannattaa alkaa laatia yksityiskohtaista suunnitelmaa.

Klassinen antiikin ihanteiden mukainen teoria etenee periaateista systeemiin. Alkuna on arke, joka on varmempi ja varhaisempi kuin siitä johdettavat tarkennukset. Alkuperäiseksi sanotaan sitä, mistä jokin kokonaisuus lähtee syntyään. (Aristoteles, *Met.* 1013 a 1) Alkuna on abstrakti idea ja jatko on idean konkretisoituminen. Ensimmäiset periaatit käsitetään intuitiivisella järjellä (*nous*). Siitä edetään loogisen päättelyn (*dianoia*) kautta eriytyneeseen teoreema-systeemiin. Samoin tuotekehityksessä edetään alkuperästä yksityiskohtaiseen jatkokehittelyyn.

Klassinen ajatusmalli periaateista systeemiin on sovellettavissa myös tuotekehityksessä. Aluksi on abstrakti idea, joka konkretisoidaan yksityiskohtaiseksi konstruktioksi. Suunnittelun kolme päävaihetta ovat: periaatepi, osat ja systeemi. Perusidea on sama kuin periaatepi, joka on yleinen, abstrakti ja perustava. Johtoideasta voidaan johtaa koko arkkitehtuuri. Osat suunnitellaan eriytyneesti, jossa joka osalla on omat ideansa. Deduktiivinen suunnittelu laskeutuu tuotteen perustehtävästä yhä pidemmälle eriteltäviin yksityiskohtiin. Systeemissä kaikki kootaan taas yhteen synteesiin, jossa periaatepi jäsenteää kokonaisuutta.

Oliolla on kaksi määrittävää pistettä: alkuperä ja lopputarkoitus. Liikkeelle voi lähteä molemmista päistä. Idealistinen suunta lähtee hyvästä päämäärästä ja realistinen suunta lähtee lupaavista nykytilan potentiaaleista. Yksityiskohtaisessa suunnittelussa rakennetaan välitysketju päämäärästä nykytilaan. Realistinen inkrementalismi korostaa vähittäistä kasvua vallitsevista olosuhteista. Rationalistinen idealismi korostaa järkevää ihanetta.

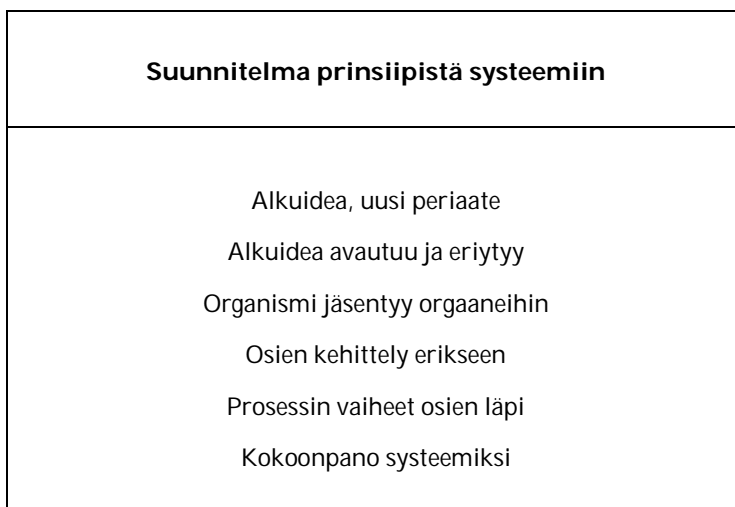
Johdonmukaisuus on sitä, että ensin esitetaan se perusta, mistä muu johdetaan. Periaatepi ei vaikuta vain alkuperäisinä, vaan purkautuu koko prosessin ajan. Praktisen päämäärän avulla toimenpiteet jäsenteetään kokonaisuunnitelmaan. Alkuperäisen ohella on johtoidea, joka vaikuttaa koko projektin ajan sitä ohjaavasti. Johtoidea on periaatepi joka täytyy pitää jatkuvasti mielessä.

Päämäärän voi kertoa yhdellä sanalla, mutta suurta suunnitelmaa ei. Päämäärä jakautuu moniin tavoitteisiin, josta voi koota linjan eli strategian. Idea eriytyy vastaavalla tavalla monisanaiseksi suunnitelmaksi. Yksityiskohtaista suunnitelmaa vastaa yksityiskohtainen mittatieto. Alkuna on abstrakti idea, mutta koko prosessi on idealisointia, jossa idea konkretisoituu ja tuote idealisoituu. Prosessi etenee ajatuksellisesta ideasta kuvallisiin yksityiskohtiin.

Tekninen tuotesuunnittelu sisältää prosessin abstraktista ideasta konkreettiseksi tuotteeksi. Systemaattisessa menetelmässä käydään lävitse tietty

ajatusketju vaihe vaiheelta, kuten tarveanalyysi, ideointi, seulonta, luonnostelu, piirtäminen, markkinointi ja uusi tuote. (Konstruktiotekniikka 1987 s. 10) Ideat konkretisoidaan, kun irtoideat liitetään kokonaisuuteen. Kehittelyssä pääpaino on idean konkreettisuudessa rakennemuotoilussa, johon kuuluu yhteensopivuuksien tutkiminen.

Ideoinnista ei siirrytä suoraan toteutukseen, vaan väliin tulee vaihe, joka tietopuolella muistuttaa teoriaa. Ideoinnilla tuotetaan kytkentöjä, joista sitten rakennetaan konstruktio. Siinä osaideat kootaan yhteen. Projektin alku on usein ideoivampaa ja luovempaa. Tarkka tuotekehitys on enemmän testausta ja tarkistusta, joka vaatii ennemmin huolellisuutta kuin luovuutta.



Konsepti-sanalla on kaksi merkitystä: käsite ja luonnos. Siten myös sen paikka suunnittelun vaiheistuksessa vaihtelee sen mukaan, mitä konseptilla tarkoitetaan: käsitettä vai luonnosta. Käsite edeltää ideaa, mutta luonnos tarkentaa ideaa ja tulee sen jälkeen. Suunnittelukielellä konsepti tarkoittaa samaa kuin suunnitelma lyhyesti ja yksinkertaisesti. Konseptilla voi ideakehittelyn ilmaista nopeasti ja iskevästi muutamalla avainkäsitteellä.

Konsepti-sanana juuret on hyvä tuntee, koska näin aukeaa sen eri merkityskerrokset. Ei voida yksiselitteisesti sanoa, että konsepti = luonnos, koska sillä on paljon muitakin merkityksiä. Konsepti on käsite, ajatusote, jota vastaa sana. Latinan substantiivi *con-ceptum* perustuu verbiin *concipere*: sommitella tai koota yhteen. Sen taustalla on *capere*: kaapata, tarttua, ottaa haltuunsa. Konsepti on siten kirjaimellisesti yhteen-tarttua, jolla voi tarkoittaa sekä käsitettä että luonnostiivistelmää.

Nopeassa puheessa ja neuvotteluissa puhutaan konseptista eikä suunnitelmasta. Nykyään tarkat suunnitelmat ovat yleensä tietokoneella ja niihin perehtyminen on vaivalloista verrattuna konseptipuheeseen. Bisneskielessä idea voi olla hetken heitto, mutta konsepti on jo mietitty luonnos.

Kun idean voi sanoa parilla lauseella, konseptin voi esittää yhdellä liuskalla, mutta suunnitelman pituus voi olla kymmeniäkin sivuja.

Konseptisuunnitteluksi on vapaassa kielenkäytössä kutsuttu, kun tuotesuunnittelua tehdään ilman tavoitetta välittömästä markkinoille tulosta. Konseptin suunnittelulla tarkoitetaan eri asioita eri toimialoilla. Konseptit jaetaan usein tuotesuunnittelun osa-alueiden mukaan mekaniikka-, muotoilu- ja käyttöliittymäkonseptiksi. (Keinonen & al 2004 s. 28) Luonnos pysyy vielä omassa käytössä ja siitä voi tehdä jopa prototyypin, mutta konseptia ei vielä lähetetä markkinoille.

Konseptisuunnittelu painottuu yleensä projektin alkuvaiheeseen. Mikäli projekti on suppea, varsinainen konseptisuunnittelu puuttuu. Sitä voi kutsua myös nimellä käsikirjoitus tai sisältösuunnittelu. (Iljin 2006 s. 84) Konsepti on keskeinen idean myynnissä rahoittajille. Pitkien suunnitelmien sijaan portinvartijalle tarjotaan kiteytetty konsepti. Pelkkä idea ei riitä, vaan tarvitaan laajempi luonnos, millä ideaa myydään ja tehdään uskottavaksi.

Konseptin tehtävä on houkutellessa toteutukseen ja rahoitukseen. Se on eri asia kuin mainokset asiakkaille ja loppukäyttäjille. Suttuisen hahmotelman sijaan päättäjille on tehtävä hienoa luonnostaidetta. Ideasta tehdään vetävä mainoskuva kiireisille tuottajille ja portinvartijoille. Konseptia ei esitetä tavallisena tekstinä vaan iskusanoina. Pitkien selitysten sijaan esitetään vain pari pointtia, mitkä ovat keskeiset voimapistet.

Konseptin generointi alkaa asiakkaiden tarpeiden tunnistamisella, joista edetään spesifikaatioihin. Asiakkaiden tunnistus tarkoittaa otaksumaa ostajista. Aina ei ideaa tarvitse keksiä vaan tavallisempaa on, että tavoitteet ja tehtävät on annettu, johon keksitään vain tekniset keinot. Konseptit lainataan usein valmiina formaatteina muualta. Jos joku formaatti on menestynyt kansainvälisesti, se napataan omaksi konseptiksi.

Tuoteideassa korostuu se, kuinka hyvin kehittäjät tuntevat tuotteensa käyttäjien tarpeet ja toiveet. Huomataan paikkoja, joihin omalla osaamisella voidaan iskeä. Tuoteideaa jalostetaan suhteessa käyttöyhteyteensä iteratiivisesti, kunnes ollaan tyytyväisiä. (Hyysalo 2006 s. 55) Idea on reaalisen puutteen tunnistus. Havaitaan reaalinen tarve ja puute. Samalla mieleen juolahtaa ratkaisu, miten puute korjataan.

Ideassa kysytään, mitä käyttäjät haluavat. Kun perushahmo on selvillä, siitä tehdään tyylikkäämpi design-versio. Kun työ etenee portaittain, joka askeleella on oma avainkäsitteensä. Työprojektin eri vaiheet vaativat erilaisia ideoita. Joissakin vaiheissa suorittava työ on tärkein, mutta siinäkin kulkee taustalla idea, mitä nyt ollaan tekemässä. Toistuvassa rutiinistyössäkin on taustalla jokin kaava, miten toistot tehdään

Osien kokoonpanosta syntyviä systeemiä kutsutaan myös arkkitehtuuriksi, jota hahmotellaan konseptin valinnan jälkeen ennen kuin alkaa yksityiskohtainen suunnittelu. Arkkitehtuurissa määritetään tuotteen perustava

rakenne, miten osat ovat suhteissa keskenään. Päätös arkkitehtuurista mahdollistaa yksityiskohtaisen suunnittelun. Tuotteen elementit ovat osat, komponentit ja alikokoonpanot. (Ulrich & Eppinger 1995 s. 131)

Toleranssien asettamisen perustarkoitus on varmistaa tuotteen osien toimiva kokoonpano sekä komponenttien vaihtokelpoisuus. Työvaiheena toleranssien asettaminen kuuluu viimeistelyyn. Toleranssit vaihtelevat eri suunnissa. Esimerkiksi akselin paksuuden kohdalla toleranssin vaihteluväli on hyvin pieni. Akselin pituuden suhteen toleranssi on löyhempi. Se ei ole toiminnallisesti niin keskeinen mitta. (Laakko & co 1998 s. 130, 134)

Rationaalinen muotoilun malli jäsentää muotoiluprosessin vaiheisiin, kuten analyysi, tutkimus, vaatimukset, ongelmanratkaisu, kehittäminen ja testaus. Empiirisesti prosessi ei etene näin selkeisiin vaiheisiin jakautuneena. Rationaalinen malli auttaa jäsentämään sekavana vyyhtenä etenevää prosessia, mutta luova työ voi hyppiä vaiheesta toiseen. Jo alkuanalyyseissä voidaan käydä testaamaan jonkin vaihtoehdon toimivuutta ja ideointi voi jatkaa koko projektin ajan.

Vaiheet voivat mennä lomittain, jossa tehdään kierros reallisuuden puolella ja sitten taas ajattelu- ja keskustelukierros. Menetelmä on tällöin keksiä, keskustella ja kokeilla. Vaiheet voivat erota työnjaollisesti, jossa yhden vain ajattelevat ja puhuvat. Toiset taas toteuttavat näitä ideoita käskyjen mukaan. Toteuttajille annetaan usein myös omaa teknistä ideointivaltaa, millä toimenpiteillä he realisoivat ylhäällä annetut ideat. Insinööreille annetaan usein vain tehtävä, johon hän saa itse keksiä tekniset keinot.

Tuotekehityksen yleistä kulkua kuvaavien mallien ongelma on, että ne antavat ymmärtää tuotekehityksen lähtevän liikkeelle jonkinlaisesta nollapistestä. Tuotekehitys on kuitenkin kertyneeseen tietoon nojaava eli kumulatiivista. Aiemmat suunnitteluratkaisut viitoittavat tietä uusille tuotteille. (Hyysalo 2006 s. 52) Kokenut suunnittelija toimii iteratiivisesti, koska hänelle aiemmat projektit olivat aiempia kierroksia. Koko uusi projekti voidaan tällöin tulkita vain uudeksi iteratiiviseksi kierrokseksi.

Tuotekehityksen prosessin vaiheistuksia vastustetaan sillä, että empiirisesti ei eroteta tällaista selvää vaiheistusta. Joidenkin mielestä täysin kaoottinen hyppely suunnittelussa on "luovaa", mutta sekava hyppely voi olla merkki myös siitä, että idea puuttuu. Vaiheistus auttaa jäsentämään prosessia, milloin ideoidaan kokonaisuutta ja milloin osia. Näin saadaan rationaalinen jäsenitys, joka ei kuitenkaan ole käytännön suunnittelua rajaava normi.

Suunnittelu etenee kehämäisesti toistuvien korjauskierroksin. Suunnittelija palaa, parantaa ja jalostaa tuotettaan, kunnes hän on tyytyväinen tulokseensa. (Bahrami & Dagli 1993 s. 118) Tulosta katsellaan ja sitten taas korjataan. Kehittäminen etenee iteratiivisin väliaskelin, mutta valmis suunnitelma voidaan esittää johdonmukaisena jonona. Vaikka itse ideointi ja suunnittelu

olisi edennyt sekavasti hyppien, valmis suunnitelma esitetään johdonmukaisesti työvaiheisiin jäsennettynä.

Ennen suunnitelmat esitettiin lineaarisesti etenevänä, mutta tietokoneella suunnitelmat voidaan esittää hypertekstinä, joka vapauttaa lukijan lineaarisen järjestyksen rajoituksista. Lukija voi hyppiä aineistossa siinä järjestyksessä, mikä tuntuu kiinnostavimmalta. Kun lukija näkee mielenkiintoiselta tuntuvan sanan, hän painaa kohdistinta siinä ja sana laajenee tekstiksi. Kun hän näkee sanan jota ei ymmärrä, pelkkä kosketus tuo esiin sen määritelmän. (Norman 1991 s. 298)

Internetin hyperteksti muistuttaa hyppivää keskustelua, jossa siirrytään sivupolulta toiselle, kunnes pitkien kiemuroiden jälkeen palataan taas pääsanahan hakuun. Systemaattisesti laadittu perinteinen kirja taas etenee kehitellen teema koko ajan loogisesti. Suunnittelu jossain kokouksessa tai ideointipalaverissa etenee usein hyppien näkökulmasta toiseen. Kirjallinen suunnitelma taas voidaan kirjoittaa systemaattisesti vaiheesta toiseen eteneväksi, jossa osataan jäsentää pääteeman kehittäminen ja erilaiset sivupolut.

Perinteisessä suunnittelussa tehtävät oli erotettu selvillä nimilapuilla, kuten tuotekehitys ja tuotannon suunnittelu. Ensimmäisen piti olla kokonaan valmis, ennen toisen aloittamista. Rinnakkaissuunnittelu tarkoittaa, että erillisten työlokeroiden sijaan on vain erilaisia näkökulmia, kuten tuotteen kehittämisen näkökulma ja valmistusprosessin näkökulma. (Clau-sing 1993 s. 10)

Rinnakkaissuunnittelu (concurrent engineering) on määritelty tuotannon ja suunnittelun integraatioksi. Tämän yhdistämisen tavoitteena on vähentää tuotekehittelyyn kuluva aikaa ja kustannuksia. (Noble 1993 s. 352) Rinnakkaissuunnittelu tarkoittaa, että samanaikaisesti ideoidaan, luonnostellaan ja mallinnetaan. Se että vaiheet juoksevat samanaikaisesti ei tarkoita, etteikö vaiheita olisi lainkaan. Pikemminkin vaiheiden päällekkäisyyden käsittää paremmin, kun vaiheet ensin tunnistetaan erillisinä.

Rinnakkain juokseva (con-current) ajattelu sisältää sekä diskursiivisia että intuitiivisia aineksia. Diskursiivisen tapaan se jäsentyy vaiheisiin, mutta intuitiivisen tapaan kaikki nämä vaiheet juoksevat samanaikaisesti. Rinnakkaissuunnittelu merkitsee, että ideointivaihetta voi pitkittää yli yksityiskohtaisen suunnittelun. Linjaa ei lukita heti kiinni, vaan ideointi yhä jatkuu, vaikka jo suunnitellaan valmistusta ja markkinointia. Usein nerokas idea välähtää vasta suunnittelun kypsässä vaiheessa, kun alkuideointi on aikaa sitten ohitettu. Esi-idea ei aina ole paras johtoidea ja periaate. Vasta kun projekti on hautunut jo pitkään mielessä, kirkastuu myös paras johtoidea.

Tuotekehitysprosessille ovat tunnusomaisia luovat ja korjaavat työaskeleet. Kehittäjän pitää aina uudelleen tarkastella kriittisesti omia ideoitaan. Vikojen tunnistamista helpottaa, jos suunnittelija vaihtaa näkökulmaansa

optimistisesta kriittiseksi. (Pahl & Beitz 1990 s. 349) Alkuidea saattaa peittyä kehittelyn aikana keksittyihin ideaparviin. Mikä on johtoidea ja mitkä tuki-ideoita saattaa vaihtaa paikkaa. Tekijän johtoidea voi käyttäjän kannalta olla sivuidea.

Prosessin edetessä yleinen tutkimustietoon perehtyminen muuttuu yksilöidyksi testaukseksi. Objektivisen tieteen sijaan tulee oman tuotteen testaus. Omaa luonnosta kehitellään kuin tieteellistä kohdetta. Prototyyppi on vielä yksilö, mutta sitä seuraa monistettu massatuotanto. Tuotteesta poikii tuhansia sen kaltaisia jälkeläisiä, jolloin mallituote monistuu tuotelajiksi.

Merkittävä osa tuotekehityksestä tehdään vielä ensimmäisen lanseerauksen jälkeen. Valtaosa tästä korjailu- ja parannustyöstä on yleensä teknisesti rutiiniluonteista kehittelyä. (Hyysalo 2006 s. 53) Lanseerata tarkoittaa markkinoille ampumista (lancer = heittää keihästä), jossa tuote irtoaa omista käsistä ja lentää muiden maailmaan. Lanseeraus on heitto markkinoille. Tuotekehitystä voidaan jatkaa tekemällä valmiista tuotteesta uusi päivitetty ja korjattu versio. Havaitut viat korjataan ja asiakkaiden toiveet huomioidaan lisäämällä uusia ominaisuuksia.

Praksis-prosessin päätösvaihe on objektin käyttö nautintojen virittäjänä ja tyydyttäjänä. Subjekti toistaa tiettyä toimintaa niin, että se kuluu ja sen emotionaalinen voima ehtyy. Ruoka kuluu syödessä ja tavara kuluu käytössä. Tyydytyksen edetessä sisäinen halu heikkenee. Onnistunutta tyydytystä seuraa tyytyväisyys ja kylläisyys. Tätä tuotetta on jo saatu kylliksi. Praksis-prosessi palaa lopulta subjektiivisuuteen ja toteutuu nauttivan subjektin tunteissa.

Piirtäminen ja ajattelu

- Tuotepiirrosten eroavuudet taidekuvista
- Idealuonnokset ja mittatarkat, matemaattiset kuvat
- Toimintaperiaatteen ja tarkoituksidean kuvallinen esitys

Miten ideat luodaan, siitä ei puhuta niin paljon kuin siitä, miten ideat esitetään. Ideat voi esittää kuvilla, joita kuitenkin selostetaan myös sanallisesti. Monet kiinnittävät liikaa huomiota siihen, mitä he esittävät muille: kuvaa ja tekstiä. Siinä painuu taka-alalle itse luova ajattelu ja ylikorostuu esitystapa. Kirkas idea katoaa muka havainnollistavan kuvamelskan alle. Ideoiva suunnittelu tapahtuu ajattelemalla, ei piirtämällä.

Joidenkin mielestä vain piirtämällä voidaan suunnitella, ei puhumalla tai laskemalla. Läheskään kaikki ideat eivät ilmene sanallisina. Käsiyöläisen ideat nousevat kinestesinä, mitä vaikutuksia tietty käden liiketapa tuottaa kohteessa. Etenkin osaamiseen liittyy kinestinen ideointi. Siinä tehdään

eikä selitellä. Siinä keksitään uudenlaisia liike- ja käsittelytapoja. Moniliikkeiset osaamisideat on vaikea selittää muille. Silti jopa uuden käsitteen takana on uusi ajatusote eli uusi käsite. Uusi käsiote keksitään mieleen juolahtaneella ajatusotteella.

Piirtämistä ja luonnostelua on käytetty suunnittelussa pitkään jo ennen renessanssia. Piirtäminen ja ajattelu vuorottelevat modernissa suunnittelussa, kuten Alvar Aallon työtavassa. Hän käytti piirroksia stimuloidakseen ideoita rakennuksista. Luonnostelu auttaa suunnittelijaa huomioimaan monia аспектеja yhteen. (Cross 2007 s. 55) Tekijä suhtautuu omiin luonnospirroksiinsa usein varsin kriittisesti. Ne ovat usein vain suttutöitä omaan käyttöön, joita ei halutakaan julkisuuteen. Ulos annetaan vain se mikä on viimeisen päälle hiottu.

Tekninen suunnitelma on tavallisesti geometrinen eikä niinkään käsitteellinen. Koneen osia kuvataan määräsuhteisilla suorilla, kaarilla ja ympyröillä. Se ei ole kuva miltä jokin näyttäisi vaan matemaattinen kuva. Siinä yhdistetään sylintereitä ja lieriöitä, joiden pinta-alat ja halkaisijat on suoraan laskettavissa. Insinööri ajattelee geometrisesti. Mitat on paljon helpompi antaa nelikulmioille ja ympyröille kuin sekaville monikulmioille.

Piirros rakenteesta ei ole pelkkä piirros vaan olisi opittava lukemaan sen kuvakieli eli sanoma. Kuvan viestiä täydentää käsitteellinen selostus tai kuvateksti. Puhutut sanat eivät yksin riitä selittämään keksintöä vaan kuvakieli näyttää tietyt muodot sanoja selvemmin. Kuva ei ole vain pinnallista imagoa vaan kuvalla voi esittää tarkkoja suhteita ja rakenteita paremmin kuin tekstillä. Looginen prosessi voidaan esittää kuvasarjalla.

Sommitteluun liittyy katseen rata sekä kulmat ja pysäyttävät yksityiskohdat. Kun tarkka kuva saadaan vain näköpisteestä, sitä liikutellaan kuvan pintaa pitkin. (Hatva 1987 s. 47) Sommittelu on muotoilun laji, mihin järjestykseen osat pannaan. Muotoilu voi antaa pysyvän muodon, mutta sommittelu tuottaa vaihtelevia asetelmia. Osat ovat vielä liikkuvia ja erilaisia kytkentöjä kokeillaan

Suunnittelussa on tärkeää zoomauskoon vaihtelu kokonaiskuvasta lähi-kuviin. Suuria kokonaisuuksia käytetään hahmon suunnitteluun ja sitten tulee tarkka suurennos valitusta kohteesta, joka vastaa analyttistä abstraktiota. Kaukokuva on kokonaishahmo ja vasta lähikuvassa tarkentuu yksityiskohdat. Näin voidaan valita, mikä ongelmakohta otetaan suurennuslasin alle.

Kuva on sidottu näkyviin kohteisiin. Käsite ei ole vastaavalla tavalla sidottu näkyvään kohteeseen. Käsitteelläkin on kytkentä symboliin eli sanaan. Käsitteellisen ajattelun avulla voidaan ottaa tarkasteluun sellaisiakin kohteita, jotka eivät jäsenny näkyviksi kappaleiksi. Jopa näkyvien kappaleiden kohdalla päälle näkyy tavallisesti niiden kuoret. Niiden sisäinen elämä ja prosessi jää piiloon. Niiden idean voi tajuta vain ajatuksen voimalla.

Luominen tapahtuu luonnostelevan piirtämisen vaiheessa. Esittäminen muille taas vaatii selkeämpää kuvaa. Jos piirtäminen on kovin helppoa ja ylitehokkaan täydellistä kuin tietokoneella, putoaa piirtäjän oma ajatus pois ja hän alkaa vain pelata koneella, joka ajaa lujemmin kuin piirtäjän ajatus. Tällöin hän ei ole enää luoja vaan ohjaaja. Kone kulkee automatiikkansa mukaan. Ohjelman suunnittelija on huomioinut kokemattomat käyttäjät. Koneellinen piirros on silloin keskinkertainen, vaikka kone saa sen näyttämään ammattilaisen laatutyöltä, siinä näkyy enemmän hienojen välineiden jälki kuin piirtäjän ideat.

Luomistyö tapahtuu ihmistajunnassa, vaikka tietokone voi antaa sille valmiiksi ohjelmoidun väylän. Ohjelmoitsijat käyttävät taustavaltaa, jossa käyttäjän täytyy alistua heidän luomiinsa pelisääntöihin. Tehokas tuotekehitys vaatii sen verran mielikuvitusta, että tämä prosessointi voidaan suorittaa omassa tajunnassa. Tietokone toimii vain kuvien ja ajatusten työstökoneena ja muistikoneena. Kokenut ideoitsija valitsee koneen ohjelmistosta vain hänen ideaansa korostavat esityskkeinot.

Tietokonejärjestelmää on käytetty elektronisena piirustuslautana. Todellinen tahdonmuodostus tapahtuu edelleen suunnittelijan tajunnassa. Suunnittelija tallentaa luomuksensa tietokoneelle, jonka muistista se on helppo ottaa jatkuuoloon. Monet käyttävät luovassa vaiheessa aluksi kynää ja lehtiötä, jotta tietokone ei rajoittaisi heidän ajatteluaan. (Adams 1995 s. 109) Luova suunnittelu on usein helppo tehdä päässä ja paperilla. Tietokone on pikkutarkan piirtämisen apuväline eikä luovan luonnostelun.

Tuotekehityksen lähtökohtana on ideointi, jossa etsitään tuotteen peruseriaatetta. Se on eri asia kuin tuottaa piirustukset. Luova uudisidea pitäisi kohottaa näkyviin liian yksityiskohtaisten piirrosten takaa. Nostetaan esiin, mikä tuotteessa on keksinnöllistä, jolle voisi hakea patenttia. Idean käsitteeseen kuuluu, että se on ajattelun avulla tavoitettava toimintaperiaate. Se liittyy tuotteen funktioon. Suunnittelu on ideointia yksityiskohtaisempaa, jossa ideahahmo pyritään mitoittamaan ja piirtämään tarkasti.

Jälkikuva - tieto	Esikuva – idea
Toistetaan todellisuus	Ennakoidaan tulevaa
Muistot ja kokemukset	Tarpeet ja toiveet
Perustuu tehtyihin havaintoihin	Perustuu ajatusrakennelmiin
Vuosikertomukset, historiikit	Suunnitelmat, toimintaohjelmat
Tapahtumat tietomuodossa	Tahdon asettama tulevaisuus

Ideointi tuotekehityksessä on ennen muuta ajattelutyötä. Kun hyvä idea tulee mieleen, siitä voi tehdä piirroksen ja muistiinpanoja, mutta itse ideointi on ideoiden ajoa mielessä. Usein ideassa on jokin ratkaiseva uudispiste tai ongelmakohta, jolloin piirustus kohdistuu tähän keskeiseen ratkaisupisteeseen ja muu osa on vain idean taustakuvaa.

Ajattelua vierastetaan, kun sitä pidetään subjektiivisena mielipiteenä. Vaikka ajattelu tapahtuu minuuden sisäisyydessä, sen ei tarvitse ole jatkuvaa minäsubjektivismia. Toimivien ja ihanteellisten ideoiden keksiminen on eri asia kuin mielipiteiden keksiminen. Ideointi ei tarkoita minämielityksien seikkaperäistä selostusta. Ideoinnissa kehitellään tuotteen objektiivista ideaa, jossa mielessä on aivan muut asiat kuin selostaa muille, mikä tuntuisi henkilökohtaisesti kivalta.

Tavallinen moderni neuvo suunnittelijoille on: visualisoi ja havainnollista ajatukseksi piirroksin. Tukeudu kokemukseen ja havaintoihin. Tämä koettu ja havaittu on ideoinnissa usein konservatiivista, koska koettu ja havaittu on jo olevaa. Empirismin ehdotus luovuuteen on yhtä aistimellinen: uudet värit ja pieniä pintamuutoksia. Luovuus on jotain aistimellista ja havainnollista, jossa luovuus ei yllä ideaan asti.

Meille on moneen kertaan toistettu, miten opetuksen pitää olla havainnollista. Pitää käyttää kuvia ja välttää abstraktioita. Sen sijaan kuvallisuus sotkee silloin, kun tavoitteena on yleisten periaatteiden kehittäminen. Vaaditaan että ajattelusta pitää siirtyä aistimelliseen ja yleistyksistä yksittäistapauksiin, mutta tämä tuhoaa ideoinnin. Käsitteitä ja ideoita ei voida esittää adekvaatisti kuvin. Niistä voi antaa esimerkkejä, mutta se on eri asia kuin alkuperäinen ajattelu.

Taidekuva eroaa suunnitelmapiirroksista siinä, että suunnitelma on matemaattisen tarkka pienoismalli todellisesta. Ideakuvasta puuttuvat tarkat mitat, jolloin myös mittasuhteet jäävät hahmotelmiksi. Kuva tarkassa suunnitelmassa tehdään mittakaavassa ja siihen lisätään mitat myös lukuna. Näin kuvasta tulee matemaattinen. Jokaisen viivan pituus on harkittu ja luvulla annettu, jossa mitat alkavat määrittää toisiaan.

Praktiset tekstit eivät ole tarkoitettu pelkästään luettaviksi, vaan ne tähtäävät toimintaan. Praktisia tekstejä ei ole suunnattu suurelle yleisölle vaan alan ammattilaisille. Esiintyy yleinen ennakkoluulo, että käytännölliset suunnitelmat olisivat hyvin helppotajuisia. Kuitenkin teknistä kaavakuvaa ei kokematon osaa tulkita. Praktinen teksti ja kaavakuvat on suunnattu alan ammattilaisille, jotka osaavat tulkita suunnitelman sanat ja kuvat teon tasolla. Jos idea on praktinen, se ei suinkaan tarkoita, että se olisi erityisen helppotajuinen.

Osat joita tullaan käyttämään sellaisenaan, kannattaa piirtää jo ensimmäisiin luonnoksiin mittatarkkoina ja yksityiskohtaisina, kuten valmiit

moottorit. (Tuomaala 1995 s. 58) Se mistä tiedetään yksityiskohtaiset mitat, ne voidaan myös heti piirtää yksityiskohtineen. Kokenut suunnittelija tuntee tarjolla olevat standardit ja osaa valita sopivat valmistuotteista. Ammattilainen tietää mitä osia on tarjolla rautakaupassa jo valmiina. Joistakin valmistuotteista voi sopivalla muokkauksella tehdä hyviä osia omiin tarkoituksiin.

Vanhan muotoilun aikakausi päättyi, kun piirustuslaudat korvattiin tietokoneilla. Uutta oli myös se, että suunnitelmat voitiin siirtää valmistajille sähköisessä muodossa. Ideoiden havainnollistaminen asiakkaalle helpottui mallien visualisoinnin avulla. (Järvinen 1999 s. 268) Valmistettavuus ei ole ongelma, kun piirroksot tietokoneella voi siirtää suoraan koekappaleeksi. Tietokoneella voi kokeilla eri muotoja ja erilaisten osien toimivuutta ennen massatuotannon alkua.

Tuotteesta laaditaan standardien mukaiset piirustukset. Siinä ilmaistaan toimintamitat, jotka ovat toimivuuden kannalta keskeisiä. Kuvassa ilmaistaan lujuusmitat, jota ovat turvallisuuden kannalta tärkeitä sekä riippumattomat mitat, jotka voidaan valita vapaasti mieltyömysten mukaan. (Hietikko 1996 s. 200) Osien osuminen toisiinsa on geometrista, kuten kappaleet sopivat toistensa muotoihin. Suunnitelman tavoitteena on yhteensopivuus, että osat lonksahtavat sopivasti toistensa yhteeseen.

Teknisissä laskelmissa tärkeää on mittasuhteet. Teoreettinen mittaa jotakin olemassa olevaa, mutta praktinen suunnittelu antaa mitat. Lukuarvot luodaan ja toteutus toistaa reaali muodossa samat mitat. Liian matemaattisen ajattelun vikana on, että se keskittyy vain tuotteen määrällisiin ulottuvuuksiin ja unohtaa laadullisen puolen. Mitat on lupa itse luoda, kunhan niistä osaa tehdä keskenään yhteensopivat. Laskelmia tarvitaan vain mittasuhteisiin, miten nämä annetut mitat toimivat, kun osat liitetään toisiinsa. Omat luomukset sitovat omaa jatkokehittelyä. Keksityt luvut muuttuvat laskelmia sitoviksi perusteiksi.

Luonnos esittää vain perusidean, mutta ei mitoitusta. Se joka tekee yksityiskohtaisen suunnitelman, uhraa aiheeseen niin paljon aikaa ja työtä, että valitsee parhaan perusidean. Siksi kannattaa luonnostella ja ideoida vaihtoehtoja ennen huolellista piirtämistä ja kehittelyä. Toisaalta hienon idean mahdollisuudet alkavat paljastua vasta, kun siitä tehdään tarkkoja laskelmia ja piirroksia. Kun yksi väylä ei onnistu, varalla on ideoita vaihtoehtoiksi.

Tuotekehitys ja kustannussuunnittelu on yhdistettävissä tietokonemallissa, jossa on sekä design-malli että kustannuslaskenta. Tulokset voidaan esittää sekä graafisesti että numeroina. Tietokonepohjainen kustannusten arviointi-ohjelma ehdottaa, kuinka muuttaa muotoilua, jotta kustannuksia voisi alentaa. (Noble 1993 s. 355) Piirroksiin on hyvä lisätä osien mitoitusten ohella myös niiden hinnat ja muut valmistuskustannukset.

Kaksiulotteisesta (2D) päästään kolmiulotteiseen 3D-mallinnukseen lisäämällä kolmas akseli. Siirtymä kaksiulotteisesta suunnittelusta kolmiulotteiseen merkitsee, että kaavakuvasta siirrytään perspektiivissä pyöriteltävään näköiskuvaan. Ennen tehtiin vain kaavakuvia. Nyt tuotteesta voi tehdä etukäteen myös valokuvan kaltaisia. Esineen valokuva on kehitettävissä ennen esinettä. Kaavamainen leikkauskuva on perinteinen kaksiulotteinen pohjapiirustus. Katsoja voi itse tehdä projektion kaavakuvasta näköiskuvaksi.

Valaistusmalli laskee valon intensiteetin tietyssä pinnan pisteessä. Valaistusmalli ottaa huomioon valonlähteen sijainnin, voimakkuuden ja perspektiivin. (Laakko & co 1998 s. 61) Valokuvasuunnittelun taustalla on laskelmat valovoimasta joka pisteessä. Näin kuvaan saadaan varjot ja perspektiivit valokuvan tarkkuudella. Tietokonetta voi käyttää myös sen kuvittamiseen, miltä tuote näyttää. Kaavakuvasta voi tehdä näköiskuvan annetuissa mittasuhteissa ja näkökulmissa.

Funktion idea

- Vanhan funktion korvaaminen uudella idealla
- Ideoida syöttö-funktio-tulos -prosesseja
- Tarkoituksia ja toimintoja tuottavien rakenteiden ideointi

Idean määreisiin kuuluu, että se on ajattelulla tavoitettava prosessi ja tarkoitus Sellainen on funktio. Uusi idea on uusi funktio. Idea on liikkuvampi ja moniosaisempi ajatus kuin pelkkä staattisen kappaleen kuva. Keksi uusi idea tarkoittaa, keksi uusi toiminto tai tehtävä. Koneissa esiintyy dynaamisia funktiovirtauksia: prosessi virtaa läpi rakenteiden. Ideassa täytyy ottaa huomioon kausaaliyhteydet: kun teen tämän, mikä on sen vaikutus tulospuolella. Idealla on usein jokin tehtävä tai tarkoitus.

Laitteen toimintaperiaate tajutaan, kun oivaltaa sen idea. Laitteen idean ymmärtää, kun tajuaa miten se toimii. Vanha tuttu toiminta on funktio, mutta ideaksi kutsutaan uudistoimintaa. Kun ideassa korostuu uutuuden sivumääre, siinä painottuu jokin uusi toiminto. Uutuuden suhteellisuudesta johtuu, että alan ulkopuolisille ovat sisäpiireille tutut perusfunktiot outoja, jolloin heille täytyy selittää niiden vanhat perusideat. Aloittelevalla opiskelijalle nämä vanhat funktiot ovat uusia ideoita.

Idean ja funktion ero on keksinnöllisyys. Funktio on oleva toiminto, mutta idea on omaa luomusta. Funktio on enemmän objektiivinen, jolloin voi puhua uusien funktioiden ideoinnista. Idea on prosessi; idea ei ole staattinen olemus, vaan eri rakenteilla on jokin järjellinen tehtävä. Rakennekeksinnöt vain tukevat tätä toimintaideaa. Rakenteiden idean oivaltaa vasta kun näkee ne käytössään, miten kukin rakenneosaa palvelee jotain toimintoa.

Idea ei ole vain yksipisteinen ydin, vaan useimmiten idea on kahden käsitteen välinen yhteys. Oivalletaan uusi $x:n$ ja $y:n$ välinen suhde sekä niitä yhdistävä funktio. Idea on mutkikkaampi kuin yksipisteinen käsite, kun siinä yhdistetään ainakin kaksi käsitettä ja niiden välinen prosessi. Silti idea on vain toimintaperiaate eikä koko toimintamekanismi kaikkine sivupolkuineen. Ideassa vaaditaan suhteellisuudentajua, joka on ytimekäs oivallus toimintaperiaatteesta.

Toimintaperiaate on toisinaan näkyvä mutta usein piilossa. Ihminen tajuaa piilotetun funktion syöttöteon x ja tulostoimen y perusteella. Kun painaa nappia x , saa toiminnan y . Idea on keksintö uudeksi funktioksi, jolloin siihen sisältyy myös mekanismi, miten x -teko tuottaa y -tuloksen. Suojakuoren poisto auttaa usein näkemään tuotteen mekaniikan eli funktio-idean. Vanhanajan kellokoneistossa saattoi kuoren alta nähdä, miten tapahtui liikevoiman siirto vieteristä viisareihin. Elektroniikalla toteutetut funktiot ovat kätkeympinä.

Tämä yhteys x -syötön ja y -tuloksen välillä voidaan esittää myös matemaattisesti, jos niiden suhde voidaan kuvata suoraan jakomerkillä tai potensseilla, neliöillä yms. Kun x :ää lisätään, kasvaa myös y tietyssä kaavan kuvaamassa suhteessa. Funktio voi olla myös vain käsitteellisesti kuvattava suhde. Tärkeintä on tajuta itse funktion idea, joka on useimmiten jokin kausaali- tai tarkoitussuhde. Funktio on tehtävä, jonka voi käynnistää painamalla x -ohjainta ja joka tuottaa mekanismsinsa kautta tarkoitettua y -seurauksen.

Keksi uusi idea voi tarkoittaa, keksi uusi funktio Etsiä idea tarkoittaa etsiä toimivaa funktiota $y = f(x)$, miten x :ää säätämällä voidaan tuottaa y -dimensiolla halutut tulokset. Input x aiheuttaa tietyn funktion mukaisessa suhteessa $y:n$ muutokset. Funktio tarkoittaa toimintamekanismia, johon sisältyy tulovirran ja lähtövirran suhde. Välissä tapahtuu tietojenkäsittely, jonka sisältönä voi olla, miten fakta pelkistetään ideaksi ja käännetään ideaaliksi. Fakta-syötöillä tavoitellaan ihannetulosta.

Matematiikka on täynnä funktiota, jotka otetaan pelkinä kaavoina ajattelemaan niiden sisältöä. Ideassa taas keskitytään intensiivisesti ajattelemaan näiden funktioiden sisältöä. Mikä on jonkin tehtävä tai tarkoitus liittyä viime kädessä enemmän psykologiaan ja henkeen kuin tarkkoihin funktioyhtälöihin. Suhde henkeen tarkoittaa suhdetta aikamme trendeihin ja nouseviin tarpeisiin. Tuotteen psyykinen päätarkoitus voi mekaanisen hyötyfunktion sijaan olla näyttää muille, kuka minä oikeastaan olen, jossa pääfunktio on arvostus muiden silmissä. Voi olla vaikea matemaattisesti laskea, mikä on se ilon aste, joka tulospuolella lopulta saadaan.

Funktioideat muuttuvat siten, että entinen pääkäyttö muuttuu itsestäänselvyydeksi tai käy tarpeettomaksi, jolloin huomio kiinnittyy sivutarkoitukseen, jotka nostetaan uudeksi päätehtäväksi. Vanhaan perustehtävään voi-

daan myös liittää uusia lisäominaisuuksia. Ideointi liittyy usein näihin lisätehtäviin. Monikäyttöinen tuote sisältää monia funktioita, jossa ideat koskevat uusia lisätoimintoja. Idea voi olla kirjaimellisesti uusi funktionäppäin, kun painat tästä, käynnistät laitteen uuden lisätoiminnon.

Sama funktio voidaan toteuttaa monissa eri muodoissa, johon ei ole muuta valintakriteeriä kuin näyttyvyys ja tyylikkyys. Tällöin luovuus voi keskittyä tähän estetiikkaan. Lasit, kupit, pöydät ja tuolit täyttävät tuttua toimintaansa, mutta ne voidaan muotoilla uudella tavalla. Astioilla ja huonekaluilla näyttöarvo on usein tärkeämpi kuin käyttöarvo. Liiallinen kons-tailu ei saa pilata käytön mukavuutta, kuten luoda liian taiteellinen tuoli, jolla ei voi istua.

Funktion keksiminen
Mikä on perimmäinen käyttötarkoitus
Mikä on älykäs toimintamekaniikka
Keksi uusi tarkoitus tai toimintatapa
Ohjauspää x-syöttöarvot ja tulospää y-vaikutukset
Funktioiden ketjutus koneistoksi tai systeemiksi
Funktiorakenne → toimintalogiikka

Älykkäänä pidetään tarkoituksenmukaista. Siinä ei ole yhtään turhaa osaa. Sen vastakohtana lisätään tarpeettomia osia pelkästä turhamaisuudesta. Funktionalismi etsi tarkoituksenmukaisuutta ja vältti turhaa koristelua. Modernistinen pelkistys on nykyään jo vanha idea, joka tuottaa yksitoikkoista suoraviivaisuutta. Luovalla ideoinnilla on lupa ylittää yksiväriset ja geometriset kuviot. Esteetti suunnittelee tuotteen päätehtävänä näyttyvyys ja sosiaalisen huomion herättäminen. Turhamainen muiden ihailun herättäminen voi sittenkin olla tuotteen tärkein tarkoitus.

Chicagolainen Louis Sullivan muotoili 1880 funktionalismin määrittelyn, miten muoto noudattaa funktiota. Funktionalismiin kuului mieltymys geometriseen suoraviivaisuuteen. Suomessa Strengell esitti 1901 vaatimuksen funktionaaliseen kauneushanteesta. Hänen mukaansa tuoli on kaunis, kun sen täydellisimmin täyttää tehtävänsä. Siitä voi puuttua kaikki koristelu, kunhan se vain on mukava istua ja siten rakennettu, että kaikki eri osien funktiot tulevat selvästi esiin (Krupskopf 1989 s. 140).

Aate koristeellisuuden korvaamisesta funktiolla syntyi samoihin aikoihin kun keksittiin autot, lentokoneet ja puhelimat. Amerikkalaiset eivät innostuneet lehväkoristeita tai kukkaornamenteista, vaan viivat vedettiin suoriksi. Teollisen valmistuksen kannalta funkkis oli helpompaa kuin vaivalloinen koristelu, joka liittyi vanhanaikaiseen käsityöhön. Yksinkertaisempi syrjäytti monimutkaisemman. Perinteistä taidetta pidettiin pöyhkeilevänä ja suoraviivaisuutta humanina.

Tavallinen visuaalinen luovuus tyytyy kuorten muotoiluun ja väritykseen. Markkinaideointi saattaa keskittyä pelkästään pakkaukseen, joka heti oston jälkeen heitetään jätteisiin. Tuotteen varsinainen idea paljastuu vasta vähitellen käytössä. Se voi olla myös idea toiminnan jatkuvuudesta, joka on kestävyysidea. Laatutuotteen lujuus paljastuu vasta pitkäaikaiskäytössä.

Monimutkaisella tuotteella on monia funktioita ja monia ideoita. Sillä on päätehtävä ja siihen liittyvät aputehtävät, joista muodostuu funktiorakenne. (Pahl & Beitz 1990 s. 82) Vaikka päätehtävä säilyy, ideointi jatkuu lisähienoksiin. Rakenteen johdonmukaisuus ei ole vain lineaarisuutta vaan myös vastavoimien systeemi. Funktiot voivat olla ristiriitaiset, yhtäkkiä tulikumasta heitetään jääkylmään, mutta näillä vastavoimilla täytyy olla järkevä idea. Väärin vedetyt ristiriidat taas johtavat toiminnan umpikujaan.

Uusi monimutkainen tuote saattaa vaatia 100.000 parannusideaa, kuten Hondan pääjohtaja totesi uuden automallin suunnittelusta. Kysymys on usein aikataloudesta. Ideoiden tuottamisen nopeus voi olla ratkaisevaa. (Lampikoski & Lampikoski 2004 s. 126) Monimutkaisissa koneissa joka osalla on oma funktionsa, josta tulee mutkikas funktiorakenne. Koneisto on kokonainen ideakompleksi jota kuvaa ideasysteemi.

Tuotteen arkkitehtuuri määrittelee, miten blokit ovat suhteessa tuotteen funktioon. Integroidussa arkkitehtuurissa tuotteen erilliset funktiot on yhdistetty samaan kappaleeseen. Modulaarisessa arkkitehtuurissa tuotteen elementit ovat erillisiä. Arkkitehtuuri määrittelee, miten tuote on muunnettavissa. (Ulrich & Eppinger 1995 s. 133) Ideoinnissa käytetään valmiita sarjatuotannolla tehokkaasti tuotettuja moduuleja, joiden päälle keksitään jokin lisäidea tai yhdistelmäidea. Kompositio-keksinnössä sommitellaan uusi logiikka, miten osatehtävät sijoitetaan systeemiin.

Funktiot kytketään ketjuun ja näin syntyy prosessi. Toimintojen sarjasta tulee toimintalogiikka. Yksi toimi laajenee toimintasarjaksi. Siinä voi olla vaihtoehtoisia väyliä, mutta myös pakolliset kytkennät. Näkymätön logiikka voidaan selostaa käsitteellisesti. Jokin ydinlogos kuvaa keksinnön logiikan. Toiminta ei aina etenee suoraviivaisesti, vaan myös vastakkaisten jännitteiden kautta. Tietokoneella voi yrittää mallintaa tällaista mutkikkaampaa toimintalogiikkaa.

Ongelmanratkaisu ja välähdys

- Perinteinen insinööri-ideointi: tekniset ongelmat
- Perinteinen ideointimenetelmä: aivoriihi ja ongelmanratkaisu
- Oivallus välähdyksenä ja sen virittimet

Keksintö alkaa ongelman tunnistamisella. Menestyneet keksijät tunnistavat uusia ongelmia. He havaitsevat pieniä elämän puutteita, joiden kohdalla heillä välähtää jokin kehittämisisä. Mekaanisten laitteiden keksijät tuntevat hyvin olemassa olevat laitteet, niiden osat ja toimintaperiaatteet. (Adams 1995 s. 99) Ongelmalähtöinen ratkaisuideointi on perinteinen insinöörien lähestymistapa luovuuteen

Kun ongelma ratkeaa, se on välähdys ja ahaa-elämys. Se on ratkaisuidea joka on oma idealajinsa. Ongelmalähtöinen on eri kuin keksintölähtöinen, sillä ongelma voi olla asiakkaan asettama. Siinä ideointi on asiakaspalvelun muoto, keksi mikä auttaisi heidän ilmaisemiin ongelmiinsa. Luova keksijä taas asettaa itse ongelmansa ja kysymyksensä. Omaperäinen etsii pikeminkin sellaisia ongelmia, joita ei osata kysellä eikä muut huomaa.

Ongelmanratkaisu on vain yksi ideoinnin laji eikä samaa kuin koko ideointi. Monet opettajat ovat rajoittaneet ideointiopetuksen ongelmanratkaisuun, jonka ratkaisun ja arvostelun opettaja tietää jo ennakolta. Asiakaspalvelussa taas asiakkaat kertovat ongelmansa, jonka asiantuntija yrittää ratkaista rahanarvoisella tavalla. Perinteisiä ideointimenetelmiä kuvasi esim. Vilko Virkkalan *Luova ongelmanratkaisu* (1994).

Monet jopa rajaavat ideoinnin vain probleemien ratkaisuun. Usein on kyse jonkin hajonneen korjaamisesta tai sairaan tervehdyttämisestä. Tämä on liian rajoittunut ideakäsitys. Silloin kun asiat menevät hyvin, ei tarvita ideoita. Vasta kun ajaututaan ongelmiin, aletaan kysellä ideoiden perään. Ongelmakeskeisen ideoinnin toinen rajoittuneisuus on, että itse ongelmanasettelu on jo periaatteen asettelu. Mikä nostetaan ongelmaksi, nostetaan päätehtäväksi, jolle keksiminen on alistettu.

Monet modernit menetöt parantaa luovuutta pohjautuvat Osbornen aivoriiheen. Siinä kokoonnutaan yhteen ja aletaan heitellä ideoita villisti ja nopeasti. Kriittisyys on suljettu pois ja villit ideat on sallittu. Osborn jakaa mielen kahteen komponenttiin: luova mieli visualisoi ja generoi ideoita; arvosteleva mieli vertailee ja valitsee. Osborn korostaa ideoiden määrää. (Weisberg 1986 s. 59) Perinteisellä aivoriihellä etsittiin ratkaisua tilaajan ongelmaan suuresta ideoiden määrästä, joista tilaaja sai lopulta valita mieleisensä voittajan.

Ratkaisukeskeinen ideointi keskittyy usein palvelemaan vain rahoittajaa tai maksavaa asiakasta. Ratkaisukeskeinen ideointi tyytyy usein siihen, että keksitään auktoriteetin odottama ratkaisu. Siinä odotetaan luovuutta, joka

kuitenkin pysyy asiakkaan asettamissa aisoissa. Siinä toivotaan luovaa tehokkuutta, joka kuitenkin noudattaa ylhäältä annettua periaatetta. Ihanteena on nokkeluus keinoissa, mutta peruskysymyksiin ei saa kajota. Ne ovat rahoittajan tai asiakkaan yksityisasiat. Pitää olla sovinnainen periaatteissa, mutta keinoissa saa osoittaa omintakeista kekseliäisyyttä.

Ratkaisuidea on oma idealajinsa, joka liittyy kehittämissä kohdattaviin umpikujiin. Kun ajatus ei etene ja törmätään ongelmiin, täytyy keksiä jokin uusi ratkaisu. Pitäisi selvittää tämä umpisolmu. Kaiken pitäisi toimia, mutta jostain ottaa kiinni. Silloin tarvitaan ratkaisuideaa, miten pulmasta selvitään. Kun työt sujuvat hyvin, ei ideoita kaivata. Ongelmiin ajaututaan usein sattumalta, jolloin ratkaisuidea halutaan odottamatta ja nopeasti. Kun hätä on päällä, korjausidea on keksittävä heti.

Luovan koneensuunnittelun lähtökohtana on alitajuntaan saakka omaksumtu perustietämys materiaaleista ja rakenteista. Perustietämyksen tulisi olla omakohtaisen kokemuksen kautta kypsyntä tietoa, jota ei voi saavuttaa opiskelun avulla. (Tuomaala 1995 s. 144) Oppitieto unohtuu nopeammin kuin omakohtainen kokemus, joka tuottaa enemmän omintakeisia ideoita. Uudistus ei lähde tyhjistä vaan vallitsevasta mallista, jota on käytännössä koeteltu. Välähdystä voi valmistella keräämällä polttoainetta ja sytykkeitä. Ideointi lähtee nykymallin analyysistä ja kritiikistä. Se on jokin parannus ja lisäys siihen.

Ongelmanratkaisun yhteydessä puhutaan tieteellisen tiedon soveltamisesta (application), joka viittaa tiedon hierarkiaan generaleista periaatteista konkreettiseen ongelmanratkaisuun (Schön 1995 s. 24). Oppitieto on nämä yleiset periaatteet ja käytäntö on tilannesidonnaista ja tapauskohtaista, jossa tiedon soveltaminen on sen yksilöintiä, miten yleiskaava toimi tässä tapauksessa. Tieteellisessä koulutuksessa on mieli täytetty erilaisilla malleilla, mutta käytännön ongelman edessä tarvitaan älyä vetää mielestä juuri se idea, mikä toimisi juuri tässä tilanteessa.

Tehtävä on aluksi kuin monoliitti. Se on määreton, joka on analysoitava alkutekijöihinsä. Rakente muodostuu osista joilla on omat funktionsa ja kytkeänsä. Analyysin jälkeen rakenne on kokoelma funktiota ja tarkoituksia. Analyysi ei aina johda selkeyteen, vaan ongelma paljastuu ristiriitaiseksi. Jännite pyrkii kääntämään oivaltavan tiedon kohti ratkaisua. Tilaaja haluaa useimmiten pieniä kehittämissideoita ongelmiin eikä radikaaleja koko toiminnan mullistavia ideoita. Olevan tuotteen inkrementaalinen lisäkehittäminen voi olla pelkkä päivitys, jonkin yksittäisen lisäpiirteen lisäys.

Luovassa ideoinnissa voi olla tylsä alkua ja rutiininomaisia menettelyitä. Usein aluksi tulee mieleen tavanomaiset ratkaisut. Näin aineisto tehdään tutuksi, joka valmistelelee uudisvälähdysiksiä. Uutuutta etsitään tutun ja vanhan kautta. Usein tavallisten ideoiden varasto täytyy tyhjentää ennen kuin löytyy epätavallisia ideoita ja sitä kautta uutuuksia. Ideoinnissa tarvitaan

myös huonoja ideoita, jotka menevät ohi. Niillä piiritetään osuvia ideoita. Huono idea on liian tuttu, epärealistinen, ohiosuva tai moraalisesti huono, mutta monesta huonosta ideasta kiteytyy viimein osuva idea.

Hitaammassa harkinnassa ideoita voi pyöritellä rauhassa ja pyrkiä suu-rempaan luovuuteen. Kun pyritään ratkaisemaan jokin ongelma, tarvitaan jokin jännite, jonka mukaan tietoalkiot pyrkivät suuntautumaan. Jännite muodostetaan määrittelemällä tavoite, joka antaa suunnan. Oivallus on tapahtunut, kun jännitteen napojen välille syntyy uusi yhteys. (Tuomaala 1995 s. 14) Pyrkimyksen jatkuva mielessä pito on haudontaa, jossa oivallus voi yhtäkkiä leimahtaa. Se vaatii omistautumista keksinnölle.

Luominen on tietojen kaiveluja mieleen sopukoista. Siinä käytetään sisäistettyjä tietoja, mutta se ei ole enää uuden tiedon hankintaa. Siksi kanaavat ulos katkaistaan. Sisäinen ajattelu aktivoituu, kun ulkoinen himmenee. Luomiseen täytyy keskittyä omana produktionaan. Keksinnöt eivät ole mikään opintojen sivutuote, vaan aidot uutuuudet ovat niin suuria harvinaisuuksia, että niiden keksimiseen täytyy keskittyä kokonaan, jossa oppitiedot palvelevat luomusten aineistona. Jos asiaan suhtautuu pelkkänä työnä, joka on tehtävä pois alta, ettei se vaivaa mieltä, ei synny suuria keksintöjä.

Luovaan vaiheeseen liittyy ulkoisen vastaanottavuuden lasku. Joillakin luovassa vaiheessa tapahtuu lähes täydellinen sulkeutuminen ulkoisille vaikutteille. Luovan ihmisen kommunikaatiokyky tietoisella tasolla vähenee. (Tuomaala 1995 s. 116) Luominen ei onnistu aistipommituksessa, mutta ei myöskään täydessä hiljaisuudessa. Se vaatii valikoitua virikettä sopivaan tahtiin, että oma työ pääsee pääosaan. Luova työ ei onnistu juoksevien asioiden jatkuvissa velvollisuuksissa, jossa ideointi jää aina toiseksi. Jos koko ajan täytyy hoitaa päälle painavat työt, ei jää aikaa luovaan spekulatioon.

Tärkeintä on virittää minä keksimisen tilaan, jossa idean ajattelu valtaa mielen. Ajattelu vaatii omistautumista. Asenne ei saa olla, että tämä on vain tylsää työtä, joka tehdään käskystä tai taloudellisesta pakosta, vaan keksintö on minän tärkein produktio. Keksiminen on jopa minän eksistenssin tärkeimpiä lähteitä. Hän elää näitä keksintöjä varten, joista tulee hänen elämäntehtävänsä. Minä voi olla jonkin asian luoja, josta hän saa tunnustusta ja kuuluisuutta. Tästä keksimisen eksistentiaalisesta tärkeydestä tulee myös motiivi omistautua ideoinnille.

Uusi idea ei ole suora seuraus työajasta ja ahkeruudesta. Toisilla välähtää vähemmälläkin työllä. Vuosia samanlaisena jatkunut työ voi pikemminkin vaikeuttaa ideointia, sillä ajatukset ovat jo urautuneet (Jokinen 1998 s. 33) Oivallus vaatii tiettyä otteen irtoamista, sillä kovassa yrittämisessä tajunnan täyttää tietyt tutut radat. Ohuempi unohtunut tieto ei pääse nousemaan mieleen. Vain kun mieli välillä tyhjennetään, pääsevät ohuemmat viitteet työmuistiin ja onnistutaan kaivamaan sivulta jokin divergentti yhteys.

Välähdyksen viritys

Vanhan tiedon palautus työmuistiin
Jännite, joka suuntaa ratkaisuun
Ulkoisten virikkeiden sopiva vaimennus
Sisäsyntyisen oivalluksen nosto pääosaan
Omistautuminen keksimiseen suurena luomistyönä

Luominen vaatii erityistä kykyä kaivaa tietoja kaukaa ja sivulta. Luovuuteen liittyy tietty inho tavalliseen ja halu sanoa poikkeavaa. Siinä tarvitaan tietoa tavallisesta juuri siksi, että osataan poiketa normaalista. Arkityössä riittää normaali ratkaisu eikä vaadita mitään poikkeavaa neronleimahdusta. Jos halutaan tyytyä tavalliseen, sovinnaisstandardia voi vaihtaa ja ottaa malliksi joku muiden vähättelemä tyyli kuten Biedermaier. Tylsintä on toistaa tavanomaista nykytavallisuutta.

Divergenssi etsii differenssiä, poikkeavuutta. Konvergenssi etsii konventionaalista yleisen mielipiteen mukaista ratkaisua. Divergenssi pyrkii poikkeavaa ja konvergenssi pyrkii samaan uomaan kuin muutkin. Sosiaalista menestystä saa helpoimmin sopeutumalla valtavirtaan. Johtoasemiin valitaan mieluiten konvergentti konservatiivi, joka lausunnoillaan tukee yleistä mielipidettä. Luovuus taas johtaa helposti konflikteihin - ei vain vanhojen konservatiivien kanssa - vaan useimmiten alan edistyksellisten kehittäjien kanssa. Tunnustetut aikansa huiput teilaavat poikkeavat ajatukset, kun he ovat päässeet portinvartijoiksi päätösasemiin.

Keksintöjen kohdalla ei pidä heti syyttää ideaa, sillä käytännön epäonnistumisten syyt ovat useimmin yksityiskohtien toteutuksessa, jos kaikki ei heti toimi. Vaikka kuinka olisi tehty tarkat laskelmat, silti tuote ei toimi, jos yksikin yksityiskohta on väärin. Tuote olisi lähes valmis, mutta siinä on yksi ongelma, jonka vuoksi muuten hieno keksintö ei toimi käytännössä. Kun tehtiin ensimmäinen koeajo potkurilaivalla 1829, hajosi koematkalla sen ajan hatara höyrykone, josta tehtiin virhepäätelmä, ettei potkuri muka pysty työntämään laivaa eteenpäin.

Käyttöideat

- Uudiskäyttö, kätevyys ja näyttö
- Suunnittelijan käyttöideat – asiakkaiden käyttötavat
- Keksiä käytön sivuideoita, lisäosia ja lisäideoita

Kun tuotteet suunnitellaan, mietitään ensin sen käyttöideaa ja vasta sitten valmistusideaa. Myynnin kannalta keskeistä on näyttöidea ja ulkoasu. Erotetaan fundamentaaliset ideat, jotka ovat piilossa kuorten alla ja fenomenaliset ideat, jotka ilmenevät päällepäin. Tuottajan kannalta tavaran käyttö on myynti (vaihtoarvo). Käyttäjien tarpeet taas hajoavat vaihtelevaan moneuteen (käyttöarvo), jonka lupaus mainonnassa on, miltä tuote näyttää (näyttöarvo).

Omistus merkitsee, että tuote on käyttäjän tahdon alla. Osto antaa oikeuden omistukseen, jonka jälkeen kuluttaja voi ryhtyä käyttötoimiinsa. Kaulallisessa ajattelussa painopiste on ostossa ja myynnissä. Sen jälkeen on yhdentekevää, miten asiakas ostamaansa tuotetta käyttää. Tuotekehityksessä täytyy kuitenkin ennakoida myös loppukäyttäjä. Tuotesuunnittelijan mielessä kiertää jo käyttömahdollisuudet, vaikka ostajat lopulta päättävät, miten he tuotteensa käyttävät.

Tavallisesti katsotaan, että subjektivointi ja nautinto ovat kuluttajien yksityisasia. Tuottaja kuitenkin ajattelee näitä nautintoja jo suunnitteluvaiheessa. Nämä nautinnot on tavallaan esiohjelmoitu tuotteen mahdollisuuksiin. Viisas tuottaja ajattelee näitä perimmäisiä käyttötapoja ja nautintoja. Viime kädessä suunnitelma tähtää mielenliikutusten tuotantoon. Ulkoinen tuote on vain toivotun mielen tilan virittämisen ja tyydyttämisen väline.

Käyttöideat kuuluvat viimekädessä kuluttajalle, miten hän ostamaansa tavaraa lopulta käyttää. Siksi erilaisilla luovuuskursseilla harjoitustöinä on usein uusien käyttöideoiden keksiminen, kuten keksiä kymmenen uutta ideaa, mihin kaikkien paperinliitintä voisi käyttää. Monet tuotteet tehdään avoimeen käyttöön omalle ideoinnille. Tuotekehittäjä ei mieti valmiiksi kaikkia käyttötapoja, vaan antaa asiakkaiden ideoida, mitä he omaisuudellaan tekevät.

Tuotteen käytön nautinnot muistuttavat taiteen nautintoja. Kestotuotetta nautitaan kuin taulua vähittäisen käytön yhteydessä. Toiset tuotteet nautitaan kertakäyttöisesti, muutaman minuutin akteissa, mutta näitä kertakäyttöä voi olla toistuvasti, kuten päivittäiset ateriat. Kulutus voi olla paitsi fyysistä myös henkistä, jolloin kuluneesta tuotteesta on saatu kylliksi. Halutaan uutta mutta vanhalla hyväksi havaitulla linjalla.

Käytön perusidea vaatteilla on suojata ja lämmittää, mutta sen ohella niillä on monia sivuideoita, joiden mukaan lopulta valitaan tämä vaate eikä

tuon. Valinnassa risteilee useampia ulottuvuuksia. Ensin tulee käyttötarkoitus ja sitten sopivuus, jossa kengännumero on suhteessa jalan pituuteen, mutta muoto täytyy silti yksilöllisesti sovittaa. Valintakriteeriksi miksi käyttäjä ottaa juuri tuon eikä tätä, jää usein subjektiivinen mieltymys ulkonäköön.

Tuote ei ole vain tekninen kappale, vaan osa jotain laajempaa käyttökonceptia, jossa se tuottaa hyötyä tai iloa. Tässä suhteessa monet palvelut ovat tuotteita. (Hyysalo 2006 s. 212) Jokin erikoistuote vaatii erikoiskäyttäjää, jolloin se tilataan mieluummin palveluna, jossa on mukana väline, työ ja tekijä. Ammattilainen päättää mitä tekee ja millä vehkeillä. Asiakas saa vain loppupalvelun.

Esineen käyttäjän ei tarvitse olla kovin älykäs tai arvostelukykyinen huomataksaan, onko esine hyvä vai huono. (Krupskopf 1989 s. 10) Demokratiassa kuuluu yksinkertainen käyttäjätieto, pidänpö tästä vai en. Sopiiko se minulle vai ei. Ulkoisen mieltymyksen huomaa heti, mutta käyttömukavuus vaatii jo vähän kokemusta. Vaikeammassa laitteissa käyttötuntuma seuraa vasta ensiopettelun jälkeen.

Jotkut haaveilevat uudesta kodista ja sen sisustuksesta. Tällainen toiveajattelu on jo esi-ideointia. Se on halunmuodostusta. Ellei ole toiveita, ei osaa kysyttäessä vastata mitä sinä oikeastaan haluat. Ideointi voi kulkea toiveiden ja halujen nimellä. Käyttäjiltä kysytään heidän toiveitaan, haaveitaan ja halujaan. Tuotekehittäjät kääntää nämä toiveet toimiviksi suunnitelmiksi. Toive on idean esiaste, mutta se myös rajaa kehittelyn ideointia.

Käytön pitäisi olla mahdollisimman helppoa. Ihmisten reaktio tuotteeseen ei olekaan innokas kokeilu, vaan ahdistunut vaivaantuminen, pitääkö tätäkin nyt alkaa käyttää. Uusi tuote otetaan uutena rasitteena. Käyttö on opettelua, erehdyksiä ja vaivannäköä. Uusi tuote on tuskastuttava, jos sitä ei osaa käyttää. Käytön opettelu on sittenkin vain suhteellisen lyhyt vaihe silloin, kun tuote on vielä uusi. Jos tuotekehittelyn kaikki huomio kiinnitetään tähän alkuopetteluun, tuote voi taas jatkuvassa käytössä jäädä kömpelöksi. Parempi on pienet mutkat alkuopetteluun kuin jatkuva mutkisuus arkikäytössä.

Ihmisaivoilla on kyky tulkita maailmaa järkipärisesti. Kun ne saavat pienimmänkin vihjeen, ne alkavat selittää, järkeillä ja ymmärtää. Hyvin suunniteltuja esineitä on helppo ymmärtää. Niissä on toiminnasta kertovia vihjeitä. (Norman 1991 s. 16) Tuotteen voi panna testiin, miten hyvin sitä osataan käyttää ilman mitään ohjeita vain laitteen omien piirteiden antamien vihjeiden mukaan. Esineistä pitää näkyä, miten sitä käytetään. Nappulasta pitäisi jo päältä päin näkyä vedetäänkö, väännetäänkö vai painetaan sitä.

Laitteet täytyy suunnitella niin, että niiden käyttö on luontevaa. Käyttäjä heti tajuaa, miten hänen tekonsa vaikuttavat tulospäähän. Kone käyttäytyy ennakoitavasti, jolloin omat pienliikkeet kuvastuvat koneen suurliikkeisiin.

Kone ei saa vikuroida omin päin vaan toteuttaa omistajansa käskyjä. Tämä koneen omapäisyys tarkoittaa usein suunnittelijan valtaa, joka on ennalta ohjelmoinut tietyt toiminnot, joille käyttäjä ei voi mitään.

Se mihin pitäisi varautua, ovat odottamattomat käyttötavat. Asiakas toimii toisin kuin on oletettu. Hän käyttää tuotetta toisin kuin kehittäjä kuvittelisi. Hän tyytyy ehkä vain muutamaan toimintoon, mutta niiden sisällä hän toivoo erityistä sujuvuutta. Se mihin keksijä pyrki, siitä eivät käyttäjät välitä. Sen sijaan jokin sivuominaisuus saa kuluttajien suuren suosion. Se mihin tekijä on panostanut paljon, se taas sivuutetaan.

Uudistushistoriassa on tärkeä tietää, mistä syystä tuotteeseen tehtiin tietty aikaisempi muutos. Mikä oli muutoksen tarkoitus ja toimiiko tämä tarkoitus yhä. Jokaiselle tuotteen ominaisuudelle on selitys, mitä varten. Tiettyjen torjuvien portinvartijoiden mieltymykset eivät ehkä vaikuta enää, kun he ovat jo siirtyneet eläkkeelle.

Käyttöidea
Uusi käyttö vanhalle tuotteelle Vähittäinen käyttötapojen laajennus Ratkaisu pitkään vaivanneisiin vaivoihin Sivutehtävän nosto uudeksi päätehtäväksi Mukavuustarpeet → mieltä kohottava ylpeys tuotteesta Täysin uusi käyttö, jota kukaan ei osannut kaivata

Tuotetta ei suunnitella tietyille yksilölle vaan tietyille tyypeille. Ihmisten perusspesifikaatiot ovat ikä, sukupuoli, koulutus, ammatti ja asuinpaikka. Käyttäjät voidaan jakaa spesialisteihin ja harrastajiin. Hyvät tuotteet tehdään huippuaitajille. Tavallisilta ihmisiltä saadaan tavallista palautetta, onko tuote kätevä ja helppokäyttöinen. Siinä on tärkeintä lähinnä massan painopiste, joka antaa ideoinnin suunnan, mihin tarpeisiin yritetään keksiä uusia ratkaisuja.

Eräillä toimialoilla yli 80 % innovaatioista on käyttäjien tekemiä. Noin 10-40 % käyttäjistä vähintään parantelee käytössä olevia teknologioita. Käyttäjät tekevät paljon tuotteiden parantelua ja kehittelyä (von Hippel 2005). Hippelin paradoksi: käyttäjät tekevät suurimman osan innovaatiosta. Sama politiikassa: kysykää kansalta, palvelujen käyttäjiltä, missä he ovat kohdanneet reaalisia ongelmia.

Moduuli on komponentti, joka on asiakkaan valittavissa. Asiakas itse suunnittelee tuotteensa kokoonpantavilla moduuleilla. Esimerkiksi talopaketti voi olla asiakkaan valitsemien moduulien summa. Siihen voi tehdä asiakaskohtaisia muutoksia. (Laakko & co 1998 s. 116) Tuotesuunnittelija voi olla osittain myös asiakas itse. Hän itse sommittelee omat kokoonpanonsa tarjolla olevista osista. Pätevä asiakas tietää, mitä tahtoo ja tuottaja tekee osat sujuvasti toisiinsa sopiviksi

Käyttöliittymän laatu kuvastaa, kuinka helppoa tuotetta on käyttää, miltä se näyttää ja tuntuu. Reagoivatko tuotteen piirteet käyttäjän operaatioihin. Onko tuotteen käyttö intuitiivista. (Ulrich & Eppinger 1995 s. 172) Asiakas-keskeisyys tarkoittaa, että keskitytään tuotteen niihin puoliin, jotka ovat tekemisissä asiakkaan kanssa, kuten kuoret ja näppäimet. Asiakkaalla on mahdollisuus ohjata tuotetta tietyistä pisteistä ja muuten tuote toimii black box. Sen salaiset prosessit sisältävät tuotekehittäjän ideoita.

Monissa esineissä on käyttöpää ja esineellinen suorituspää. Käyttöpää on se mistä sitä käsittelemme, kuten saksissa on kahvat. Saksein terä taas on esineellinen suorituspää, jotka pystyvät suoraan ja siistiin leikkaukseen. Monissa esineissä täytyy miettiä, mistä niitä käsitellään ja miten se vaikuttaa niiden toimintaan. Pölynimurissa varsi on ohjauspää, suulake on työpää ja moottori on perässä vedettävä rasite. Työpää on suulake, jonka takana on laajempi imukoneisto.

KytKentä tarkoittaa kahden asian välistä yhteyttä, kuten säädinten ja niiden tulosten välistä yhteyttä. Auto kääntyy oikealle kun ohjauspyörästä käännetään oikealle. Luonteva valinta tarkoittaa fyysisten vastaavuuksien hyväksikäyttöä. (Norman 1991 s. 43) Nappulan on oltava toiminnan ikoni tai abstraktio. Nappulan liike jäljittelee säätökohteen liikettä. Kun painat ikonia, tapahtuu jotain kuvan kaltaista. Liike eteenpäin ilmaistaan nappulan liikkeellä eteenpäin ja jarrutus on taas vääntö taaksepäin. Monien näppäinten idea on täysin ilmeinen. Kun täytyy turvautua monien näppäinten yhteisvaikutukseen, tulos ei ole enää ilmeinen.

Käyttäjät itse vaativat lisää toimintoja ja hienouksia. Uudet toiminnot liisäävät kuitenkin ohjelman kokoa ja monimutkaisuutta. Entistä useammat asiat on piilotettava näkyvistä. Jokainen uusi toiminta tuo mukanaan yhden säätimen tai ohjeen. Toimintojen lisääminen johtaa monimutkaisuuden lisääntymiseen, joka on suhteessa määrän neliöön. Kun toimintojen määrä kaksinkertaistuu, monimutkaisuus nelinkertaistuu. Kun nappuloiden määrä kymmenkertaistuu, monimutkaisuus satakertaistuu. (Norman 1991 s. 245)

Käyttäjätietoa saa suunnittelijoiden kokemusten kautta, yhteistyöllä käyttäjien kanssa, havainnoilla, haastatteluilla, käytettävyyystutkimuksin, prototyypeillä ja julkaisujen kautta. (Hyysalo 2006 s. 68) Käyttäjätieto käännetään tuotteen ominaisuuksiksi, jossa tietty käyttötartve esiintyy vas-

taavana ominaisuutena. Jos on käyttötarve kosteissa oloissa, tuotteesta tehdään vedenpitävä. Käyttäjätieto voidaan kääntää tuoteideaksi mekaanisesti, montako prosenttia käyttää tuotetta sateella. Täytyykö siihen lisätä vedenpitävyyden ominaisuus.

Havainnointi tarkoittaa oleskelua käyttäjien ympäristössä. Jotta tiedettäisiin mikä on uutta ja parempaa, pitää ensin hahmottaa miten ja miksi asioista tehdään niin kuin niitä tehdään. Havainnot on syytä kirjata, sillä niiden yksityiskohdat unohtuvat nopeasti. Tuotteeseen jää usein jäljet, kuinka sitä on käytetty. Hankaummat, tuherrukset ja esineen kunto kertovat sen käytöstä. Kulumien tulkintaa helpottaa haastattelut. (Hyyssalo 2006 s. 101) Ideointi tarvitsee virikkeitä ja todellisuustaustaa. Empiirinen ideointi etsii kokemuksia kohteesta.

Käyttäjätieto käännetään käyttövaatimuksiksi. Siitä tulee perusmitoitus. Spesifikaatioista saadaan suunnitteluvälineet. Avainvaatimukset ovat design driverit. Käyttäjälähtöinen suunnittelu ottaa argumentikseen kuluttajatutkimukset ja johtaa tuotteen toivotut ominaisuudet suoraan käyttäjien tarpeista, jotka yhdistetään tietoon valmistuskustannuksista. Ideakeskeinen suunnittelu on enemmän keksijäkeskeistä, jossa painopiste on tuottaa uutta ja luovaa eikä vastata asiakkaiden tavallisimpiin tarpeisiin. Kehittämispaineena on keksiä jokin uusi tuotetyyppi, jossa painottuu irtiotto tavallisesta.

Valmistusideat

- Valmistusketjut maaperästä raaka-aineisiin ja puolivalmisteisiin
- Tuotteiden monimutkaiset valmistuskoneet ja tuotantolinjat
- Ideoida tuotteen ominaisuuksia valmistusmenetelmien kautta

Kaupallisessa tavaroiden tyrkytyskulttuurissa olemme niin tottuneet yksinkertaiseen valintaan, että unohtuu esineiden takana oleva todellinen valmistusprosessi. Tuotteita sikiäisi jostakin vaikka kuinka paljon, kunhan vain joku suostuisi niitä ostamaan. Näyttää kuin valmistus olisi ihan helppoa ja myynti vain olisi vaikeaa. Valmistusketjut raaka-aineista tuotantokoneisiin ja valmiisiin tuotteisiin saattavat kuitenkin olla aivan käsittämättömän pitkiä ja monopolivisia. Tavaramaailma on lopulta peräisin maan tomusta, maakuopista ja luolista.

Selitys millainen on jokin esine, on usein sen syntyhistoria eli genesis. Vaikka tuotteet ovat ihmistekoiset, ovat tavallistenkin esineiden tekovaiheet usein salaperäiset. Niiden genesis ei ole itsestään tapahtunut synty vaan ihmistekoinen ideointi ja tuotekehitys. Tuotantomenetelmiin sisältyy salaisuuksia, patenteilla suojattuja keksintöjä. Tavalliselle kuluttajalle jää tuntemattomaksi ne koneet, jotka ovat valmistaneet kaupan tuotteet. Todellinen

tahdonmuodostus on tapahtunut jo siinä vaiheessa, kun on suunniteltu nuorelle tuntemattomat tehdassalien koneet.

Valmistuksen toista astetta edustaa ideointi, miten parantaa valmistuskoneita. Ei riitä pelkkä tuotekehittäminen, vaan vaikeampi on mutkikkaiden valmistuskoneiden suunnittelu. Kyse on tuotantovälineiden kehittämisestä. Niihin kuuluvat erilaiset leikkurit, puristimet, muotit, sorvit jne. Nykyään esineet valmistetaan yleensä sähkön voimalla. Erilaiset sähkömoottorit leikkaavat ja puristavat tuoteaihoita. Työläiset tehtaalla yleensä vain ohjaavat sähkövoimaa. Ohjauskin ohjelmoidaan etukäteen koneellisesti toistuvaksi.

Ajatellaanpa vaikka yksinkertaista paperiarkkia ja sen takana olevaa 300 metrin paperikonetta, joka työntää paperia ulos 10 metrin levyisiltä rullilta. Tavallinen luovuustehtävä on, keksi paperiarkille kymmenen uutta käyttötappaa, mutta valmistusprosessissa ideointitehtävä voisi olla, keksi kymmenen uutta ideaa, jolla parantaa nykyisiä paperikoneita. Jos ei tajua koko jättäiläislaistosta, on vaikea keksiä ainuttakaan ideaa, jolla sitä voisi parantaa. Vaikka paperikoneet ovat suomalaisille tutuimpia tuotantovälineitä, silti useimmille on käsittämätöntä, millaisessa prosessissa niin tuttua tuotetta kuin paperia oikeastaan valmistetaan.

Kuluttajilla voi olla mielipiteitä tuotteesta, mutta valmistustekniikat ja tuotantokoneet ovat niin monimutkaisia, ettei niistä ole yleistä mielipidettä. Ammatillaisen tunnistaa usein siitä, että hän tuntee myös valmistuskoneet, millaista jälkeä kullakin valmistustavalla syntyy. Tuotantoprosessin ideointi on toisen asteen ideointia, jossa yksittäisten työstökoneiden lisäksi on hallittava koko prosessi, jossa aines etenee työstövaiheesta toiseen.

Valmistusprosessia voi jatkaa taaksepäin kokoonpanosta komponentteihin ja osien valmistukseen. Edelleen voi jatkaa aineksiin ja raaka-aineisiin. Viimein tulee luonnonainesten kaivaminen maaperästä. Teollinen luominen voi tapahtua lähes tyhjästä, kuten kivistä ja kalliosta. Ensin kaivetaan malmit, öljyt ja muut materiaalit. Lopputuote on aivan erilainen kuin raaka-aine. Tuotekehittäjän on hyvä tuntee, miten tuotteen ainekset on löydetty ja tuotettu, kuinka raskaalla työllä ne on kaivettu maaperän uumenista.

Yksinkertaisen esineen valmistusprosessi voi olla hyvin mutkikas mutta tuote halpa. Pizzan teon kuvitellaan olevan helppoa. Taikinaa vähän venytellään, paistetaan ja päälle heitellään sekalaisia täytteitä. Teollinen pizza on kymmenen kertaa käsityönä paistettua halvempi, jossa suuret telat valsaavat jatkuvalla syötöllä taikinalevyä, joka koneellisesti leikataan kymmenen pizzaa kerralla vietäväksi tomaattisosekylpyyn ja juustoraesateeseen. Tehotuotanto merkitsee, että tuotetta voi myydä halvalla, mutta samalla sen valmistus on suljettu vain niille, joilla on käytössään miljoonien hintaiset teollisuusautomaattien linjat.

Amatöörillä ei ole kokemusta valmistuksesta ja teollisuuden salaperäisistä työstökoneista. Siksi hän ideoi tavalla, joka sivuuttaa valmistusmenetelmät. Toisaalta uutta voi luoda keskittymällä vain lopputulokseen. Tekotekniikka jätetään ammattialisille. Yksityiskohtaisen tuotesuunnittelun aikana tuote esitetään niin tarkoin, että se voidaan rakentaa suunnitelman mukaan. Kun ensin oli idea, se saa suunnittelussa yksityiskohtaisen toiminnallisen ja kuvallisen muodon. Valmistuksessa kuva muuttuu fyysisesti olemassa olevaksi esineeksi.

Nykyihmisellä olisi valtava määrä keksintöjä kerrottavaksi keskiajan ihmiselle, mutta ne ovat abstrakteja periaatteita. Jos nykyihminen viettäisi keskiajalle, hän osaisi ehkä selittää, mikä on polttomoottorin idea, mutta sellaisen valmistamisen yksityiskohdat voisivat osoittautua ylivoimaisiksi, vaikka hänelle annettaisiin joukko käsityöläisiä apulaisiksi. Pienetkin virheet teknisessä totutuksessa voivat estää, että sinänsä toimiva perusidea ei kuitenkaan käytännössä toimi.

Kun James Watt teki ensimmäisen höyrykoneen, silloin höyrysylinterin sisäpinta kyettiin valmistamaan vain 6 mm muototarkkuuteen. Höyrykattilan teräslevyt taottiin vapaataontana ja liitettiin paloina toisiinsa niittien avulla. Valmistustekniikka tällä tasolla olisi ollut mahdoton kehittää polttomoottoria. (Tuomaala 1995 s. 133) Vasta kun kanuuna putket opittiin poraamaan tarkasti, opittiin valmistamaan tarpeeksi tarkkoja sylinterin putkia. Kun höyrysylinterin valmistus hallittiin, oli myös siirtymä polttomoottorien sylinterien tekoon helpompaa.

Perinteinen suomalainen muotoilun materiaali oli puu ja muotoiluväline oli puukko. Puuesinettä vain vuolttiin vailla edeltävää piirustusta, mutta jo huonekaluissa liitokset vaativat edeltävää mittausta. Tuolin lujuus vaati täsmällistä toleranssia. Puuosat täytyy sahata tarkkaan määrämittaen, että ne uppoaisivat liitososaan tiukasti. Yksinkertainen valmistus on hallittavissa, mutta mutkikkaat automatisoidut tuotantoprosessit ovat liian vaikeatajuisia, jolloin keskitytään ensin vain tuotteeseen.

Muotoilu riippuu keskeisesti valmistusmenetelmästä. Muotoilun lajeja ovat sulatus, valaminen, valssaus, sahaus, veisto, sorvaus ja hionta. Muoto riippuu työstötavasta. Muodon antaja on työstökalu. Yksinkertaisin muotoilu tapahtuu sormin. Sitten tulee käden liikuttaman työkalu, jossa voi olla suoraviivainen tai pyörivä liike. Eri liikemuotoja voi yhdistellä, jossa aines läpäisee samassa prosessissa valun, sahauksen, porauksen ja hionnan.

Valmistustavan merkitys konerakenteen muotoiluun usein unohtuu. Teräs muokkautuu melko vaikeasti, jolloin muokkaustapa määrä perusrakenteen. Sorvaus tuottaa pyörähdyskappaleen, joka on tasapainossa pyörähdysakselinsa suhteen. Siitä seuraa mahdollisuus pyörittää sorvattua kappaletta suurellakin nopeudella. Valssaus taas tuottaa poikkisuunnas-

saan tasapaksua levyä tai profiilia, joka tuottaa tietyn lujuuden. (Tuomaala 1995 s. 145)

Valmistustapa vaikuttaa ominaisuuksiin. Sorvaamalla saa tasaisen pyöreitä ja valsaamalla saa tasaisen paksua levyä. Takomalla ei saa tasaista levyä, mutta takomalla saa lujemman molekyyliarakenteen kuin valamalla. Teollisuudessa sepän taonnan voi korvata kuumapuristus, jolla lyödään uusi muoto teräslevyyn yhdellä iskulla. Yksi satojen tonnien koneellinen isku korvaa lukemattomia vasaraniskuja. Helposti muovattavilla aineksilla valmistustapa ei vaikuta tulokseen, mutta kovat ja vaikeat aineet ovat työstettävä rajoittuneemmalla tavalla.

Valukappaleille on ominaista, että kappale voi olla muodoltaan monimutkainen. Valukappaleen lopullinen muoto määräytyy siitä tilasta, mihin sula metalli kaadetaan ja missä se saa jähmettyä. Muovi tarkoittaa jo käsitteensä mukaan helposti muovattavaa, jota voi pikavaluna tuottaa nopeasti suurina sarjoina. Muovi on massateollisuuden materiaali. Kaikessa arkipäiväisyydessään muoviesineen valaminen ei onnistu kotioloissa.

Koneet on parempi valmistaa levyistä, mutta liikealustan muodot saa parhaiten valamalla. Yhdestä kappaleesta valettu on parempi kuin monesta levyistä niitattu. Monoliitti on saumaton identiteetti. Moottorit valetaan alumiinista, mutta suurelle rasitukselle joutuvat sylinterirenkaat tehdään teräsputkista. Levystä lieriöksi taivutettu putki ei kestä kovaa painetta, jolloin kiväärin piipusta saa lujemman ja tarkemman umpitankoa poraamalla ja hoonaamalla.

Valmistuskoneiden ideointi
Tuotteen jokainen osa ajatellaan, miten se valmistetaan
Valmistusoperaatioiden kulku työstökoneelta toiselle
Tuotteen struktuuri → tehtaan struktuuri
Tuotteen toiminnot → valmistuksen vaiheet
Kokoonpanolinjat ja koko tehdaskoneiston ideointi

Entisaikaan erikoistuneen kokoonpanolinjan suunnitteluun ja rakentamiseen tarvittiin paljon rahaa ja kun se oli kerran rakennettu, ei sillä voinut valmistaa muita tuotteita kuin mitä varten se oli suunniteltu. (Adams 1995 s. 212) Joustava tietokoneohjattu valmistus taas mahdollistaa työstöohjelmien jatkuvan vaihtelun. Tuotevalikoimaa voi laajentaa, kun valmistus helpottuu.

Numeerinen ohjaus tarkoittaa työstökoneiden liikkeiden automatisointia tietokoneohjelman avulla. Numeerinen ohjaus on yleinen lastuavissa työstökoneissa sekä leikkauksessa. (Valmistustekniikka 1995 s. 120) Työstökoneita ohjataan digitaalisesti ja se työstää ohjelman säätämän mitan verran. Työstökoneisiin kuuluvat sahat, porat, leikkurit, sorvit ja jyrsimet. Työstökone toistaa liikemuodot, mitkä on suunniteltu jo tietokoneen näytöllä.

Samaan tapaan kun tietokoneet ovat aiheuttaneet vallankumouksen suunnittelussa, digitaaliset työstökoneet ovat muuttaneet valmistusta, kuten monimutkaisten pintojen työstäminen. Tämä on edellytys tehdasautomaatiolle. (Hietikko 1996 s. 221) Digitaalisia työstökoneita ohjataan etukäteisellä ohjelmoinnilla. Valmistettavuus on paljon joustavampaa kuin jäykällä työstökoneella, jossa työläinen hoiti ohjauksen käsipelillä silmämääräisesti. Uudelleen ohjelmoitavilla valmistuskoneilla on parempi valmius taipua suunnittelijan omaperäisiin muotoiluihin.

Usein valmistaja hankkii saman tietokoneohjelmiston kuin suunnittelijalla. Näin voidaan välittää tiedonsiirto eri järjestelmien välillä. Tietokonejärjestelmällä on merkittävä osuus tuotetiedon tuottajana varsinkin tuotteen elinkaaren alkuvaiheessa. Tietokoneavusteinen suunnittelu keskittyy tuotteen geometriaan. (Laakko & co 1998 s. 209) Rinnakkaissuunnittelu merkitsee suunnittelun ja valmistuksen integrointia. Se mikä piirretään, voidaan heti valmistaa.

Tuotteet sopeutetaan automaatioon tekemällä konstruktioista yksinkertaisia ja suosimalla modulaarisia osia ja standardikomponentteja. Suunnittelija ei halua tehdä konstruktioon yhtään turhaa osaa. (Ekman 1995 s. 98) Yksinkertaisuus miellyttää valmistajaa, koska se alentaa valmistuskustannuksia. Yksinkertainen on halpa ja voittaa hintakilpailun. Suunnittelun sääntö on: yksinkertaista ja pelkistä, mutta tee silti tyylikästä.

Valmistuksen suunnittelu on pitkälti siihen sopivien automaattien valintaa, ohjelmointia ja säätöä. Käytännön toteuttaja on sellainen, joka tuntee robotit ja automaattit. Tuotekehittäjä tarvitsee tietoa, millainen tuote sopii tehokkaiisiin valmistusmenetelmiin. Jos käytössä on joustavasti ohjatut työstökoneet, tuotesuunnittelu on vapaampaa. Automaattinen prosessi on suunniteltava etukäteen kaikkine yksityiskohtineen, mikä tarkoittaa eri automaattien ohjelmointia.

Robotti hitsaa, ruuvaa, poraa ja maalaa. Robotilla ei ole päätä eikä jalkoja, vaan pelkät kädet. Kehon korvaa jalusta, jolla robotti pyörii. Askelmoottoreilla robottien liikkeet saadaan tarkoiksi kuin hienomekaanikolla. Robotilla on täydellinen muisti ja oppimiskyky. Se muistaa liikeratansa heti ja pysyvästi. Kun liikeradat on kyllin hiottu, ne painetaan koneen muistiin. Kun robottiasemassa on kameroita tai muita antureita, robotti saadaan adaptiiviseksi. Se toimii kuin aistiva liukuhihnatyöläinen.

Muotoilussa uusi idea saattaa liittyä valmistustekniikkaan. Varsinainen idea pysyy piilossa valmistusmenetelmissä ja ilmenee vain hinnan halpuudessa. Valmistustekniikka on siten spesialisoitunutta, että osat valmistetaan erikseen ja vasta kokoonpanossa ne kootaan yhteen. Osan valmistaja ei tarkkaan tiedä, millaiseen kokoonpanoon hänen valmistamansa osa lopulta tulee. Osa voi olla myös puolivalmiste, jonka lopullisen työstön tekee kokoonpanija. He hiovat valmisosat sopiviksi omaan tuotteeseensa.

Halvoista massatuotteista tehdään prototyyppi ja mallisarja. Kallista yksittäistuotteista prototyyppiä ei valmisteta, mutta niistä voidaan tehdä pienoismalleja. Prototyyppi on tuotetestausta varten ja mallisarja on valmistusprosessin testausta varten. Mallisarjan tarkoituksena on tutkia niitä valmistusmenetelmiä, joilla tuote on tarkoitus sarjavalmistuksessa tehdä. Se antaa tietoa myös valmistuskustannuksista. (Jokinen 1998 s. 99)

Prototyypin valmistus oli hidasta ja kallista perinteisin menetelmin. Prototyypin voi suoraan printata 3D-tulostimella muoviin. Nykyään on mahdollista valmistaa tietokonemallin mukaisia pikaprototyypppejä ja tehdä useampia iterointikierroksia eli useita peräkkäisiä prototyypppejä. Kun yksi prototyyppi ei tyydytä, tehdään heti perään toinen, korjattu versio. Näin etenee optimointi, mikä toimisi parhaiten.

Mitä muut eivät ole keksineet

- Idean keksinnöllisyys: ei-olevasta tulevaan
- Patenti keksinnöllisyyden tunnustuksena
- Tuotekehitys vähittäisenä paranteluna ja korjailuna

Keksinnöllinen idea on ajattelulla tavoitettava ei-oleva, joka on ajatusmallina tulevalle olevalle. Keksintö ylittää olevan, mutta se myös kääntää ei-olevan tulevaan. Se mikä oli vain pelkkä ajatus saa keksinnössä läsnäolon. Useimmat jaksavat ajatella pari, kolme askelta yli nykyisyyden, mutta silloin he keksivät samaa kuin muutkin. Vasta kun ajatusrakennelmat kehitellään pidemmälle, tulee ainutlaatuisia uutuuksia. Keksintöä kehitellään porras portaalta kunnes on vähitellen edetty niin kauas aikamme ajatusmalleista, että on tavoitettu oikea keksintö.

Miksi ihmiset eivät ideoi – koska he eivät halua kuvitella olemattomia. Aidon uudisidean määre on, että siinä on keksitty ennen olematonta. Jos se jo olisi olemassa, sitä ei tarvitsisi keksiä. Uutuuden paradoksaalinen määre on tämä ei-oleva, joka astuu olevaa. Luova työ on jatkuvaa uutuuksien valloittamista. Siksi se tarvitsee taustakseen tuoretta tietoa, mitä ei vielä ole keksitty. Se joka keskittyy täysin uusimpien keksintöjen seuraamiseen, ei

ehdi keskittyä omiin keksintöihinsä. Hän on innovaatio-reportteri, mutta ei luova keksijä. Hän on uutuuksien seuraaja, mutta ei uutuuksien luoja.

Idean jännite on ei-oleva uutuuksien luova keksijä. Idea on aluksi vain ajatus ja tuleva potentiaali. Syvenevän ideakäsityksen mukaan edetään mielikuvasta ajatuskäsitykseen. Joka tasolla on jännite olevasta ei-olevaan uudisolevaan. Idea kypsyy prosessin aika, mutta monet ajatussiemenet myös kuihtuvat koskaan itämättä ja kasvamatta keksinnöksi. Idea kokee transformaatioita, kuten ihminen kypsyy alkioista lapseksi, nuorukaiseksi ja aikuiseksi. Ideaa on myös lupa vaihtaa prosessin aikana, mutta liian häilyvä johtoidean vaihto heittää kehittelyn helposti taas alkuun.

Suunnittelu ajattelemalla tapahtuu pään sisällä. Meillä on erilaisia ulkoisia virittimiä ja kuvitellaan, mitä hienommat mielen virittimet ja muistiinpanovälineet, sen hienompia ideoita syntyy. Varsinainen luominen tapahtuu mielen sisäisessä ajattelussa, jolloin luovuuden ydinkysymys on tämä asioiden ajo mielessä. Keksiminen tapahtuu pään sisällä, vaikka keksintö olisi reaalinainen tuote tai tuoteparannus. Ideointi ei ole aistien toimi eikä kiinnostusta kokeilua. Jos ei välähdä, ei ole mitään kokeilla.

Itse idea on ajatuksellinen, mutta se ilmenee aistimellisena. Yksi kantava johtoidea voi ilmetä eri tavoilla. Näin yksi perusidea voi synnyttää kokonaisen aistimellisten ilmi-ideoiden parven, kun siitä otetaan esille kaikki kuvitellut versiot. Samaa aatetta voi soveltaa eri elämäntilanteille, jolloin jatkuvasti voidaan sanoa ikään kuin uutta, vaikka kyse on saman idean eri versioista.

Käsitteellinen ajattelu esiintyy idean kehittelynä kuvallisen rinnalla. Käsitteellinen selitys kertoo idean ja logiikan. Taitelijoita ja insinöörejä on tarpeen opettaa ideoimaan käsitteellisen ajattelun avulla, koska ajattelu näillä aloilla on usein liian kuvallista, joka sitoo ideat ilmi-ilmiinsä ja yksittäistapauksiin. Ajatusta vähätellään, mutta kuva koetaan hienoksi. Kuvia voi ottaa aivan koneellisesti, kun sähkökennot muuntavat valoa väriväriin ja niitä voi monistaa lukemattomina kopioina. Ideaa tarvitaan, mikä kuva valitaan ja mitä viestiä se välittää. (Elo 2005)

Minän rooli on toinen, kun minä esiintyy keksijänä eikä käyttäjänä. Sisäistä ajattelua vähätellään subjektiivisena ja ulkoisia tietokonekäsittelyä ihannoidaan objektiivisena. Siinä minän maine tulee hänen tuottamastaan ideasta, miten taitavasti hän on ottanut muiden tarpeet huomioon. Jos taas keksijä käyttäjänä ajattelee pelkästään itseään, tuloksena on rajoittunut tuote. Koti-ideoinnissa minä on sekä keksijä että käyttäjä, jolloin omaan käyttöön on mielekästä suunnitella juuri itselle sopiva, mutta ammattilaisen on tajuttava muiden tarpeet.

Jos tuote on aivan uusi ja käänteentekevä, joka on ratkaisevasti erilainen kuin entiset, sitä ei osata suunnitella heti oikein, Jos uuden tuotteen myynti ei pääse vauhtiin toisella tai kolmannella kerralla, sen mahdollisuudet ovat menneet. (Norman 1991 s. 52) Tosi keksinnössä ongelmana on, että myös

ostava yleisö vierastaa sitä. Uutuutta ei käsitetä. Portinvartijat ja suuri yleisö ylistävät "uutuuksina" tavallisia trenditöitä, mutta eivät tajua todellista uudiskeksintöä.

Taiteessa uutuus ja omaperäisyys on arvo sinänsä, jolloin teos nostetaan esille uutuuksensa ansiosta. Tuotemaailmassa mainostetaan uutuuksina usein keskinkertaisuuksia ja tosi omaperäiset uutuudet sivuutetaan. Keksinnöllisyys tuotekehityksessä mielletään usein pikkunäpertelyksi, tehdä toivottuja pikkulisäyksiä, jotka päättäjät ja rahoittajat toivottavat palkiten tervetulleiksi. Uusi periaate, joka olisi ollut tosi uutuus, sen portinvartijat torjuvat ja syrjivät liian vieraana.

Täysin uudenlaisen teknologian suunnittelussa yritykset yleensä nojaavat tuotekehittäjien intuitioon. Perimmäisistä käyttötavoista voi saada inspiraatiota ja reunaehtoja. Uutuuden kasvaessa tiedetään ennakoita yhä vähemmän, mitä kaikkea pitää huomioida. Kun käyttäjät eivät kykene konkretisoimaan uutuutta omassa kokemusmaailmassaan, asiakaskyselyt tuottavat vain arveluja. (Hyysalo 2006 s. 229) Käyttäjiltä on turha kysellä oudosta keksinnöistä, joista heillä ei ole mitään käsitystä eikä sanottavaa.

Valtaosa tuotekehityksestä rajoittuu pienten variaatioiden ja parantelun tekoon jo vakiintuneista tuotteista. Niiden markkinoiden selvittäminen on tutuinta myös markkinaosastolle ja yrityksen johdelle. Tuotteen uutuudessa on kaksi tekijää: uutuus suhteessa teknologian kypsytyteen ja uutuus suhteessa käyttäjäkuntaan. (Hyysalo 2006 s. 227) Uusimmat keksinnöt ovat usein kalliita ja epävarmoja, jolloin asiakkaat haluavat luotettavaa ja tavalista. Myös suuri yleisö vierastaa epävarmoja uutuuksia.

Patentti on viranomaisen antama määräaikainen yksinoikeus keksintöön elinkeinotoiminnassa. Patentti voidaan myöntää, jos suunnitelma on uusi ja keksinnöllinen. Patentointimenettely on kallista, jolloin yksittäinen keksijä helposti luovuttaa patenttinsa tuotteen valmistamiseen halukkaille yritykselle, useimmiten omalle työnantajalleen. (Heinonen & Baltscheffsky 2005 s. 15).

Innovaatio on harvoin uutuus maailmanmitassa, jolle haetaan uutta patenttia. Tavallisin innovaatio on uusi versio nykyisestä. Se on uusi suhteessa siihen, mitä itse on aikaisemmin tuotettu. Siinä tarvitaan tarkkuutta, onko joku muu ehtinyt jo keksiä vastaavaa. Innovaatio on yksi askel yli oman aikaisemman tuotteen. Uutuus on suhteessa omaan vanhaan. Silloin uudistus on paljon helpompi.

Lähes kaikki merkittävät patentit perustuvat kahden vastakkaisen ominaisuuden samanaikaisuuteen. Yhdistämällä kaksi tavanomaisen ajatteluun mukaan yhteensopimatonta löydetään uusi ratkaisu. (Tuomaala 1995 s. 136) Patenttia voi hakea vasta kun on miettinyt tuotteen yksityiskohdat. Keksintö täytyy pystyä kuvaamaan patenttivirastolle niin yksityiskohtaisesti, että alan ammattimies voisi hakemuksen mukaan valmistaa tuotteen.

Teknisten keksintöjen alkuperää on vaikeampi jäljittää kuin taiteellisten, koska insinöörit eivät signeeraa töitään. Patentit jäävät arkistojen piiloon eikä teknisten keksintöjen tekijöistä tule sellaisia kuuluisuuksia kuin fiktiivisten luomusten tekijöistä. Keksinnöt ovat usein kollektiivisia, jolloin tiimin yksi jäsen voi ottaa nimiinsä vain jonkin osakeksinnön. Useimmiten keksinnöt tehdään salassa ja jätetään anonyymeiksi.

Behavioristien mukaan mikään mitä ihminen tekee, ei ole todella luovaa. Behavioristien mielestä luovuutta ei tarvitse tutkia tai selittää, koska ei ole luovuutta joka tuottaisi todella uutta. Uusia produktioita tehdään sattumalta. (Weisberg 1986 s. 2) Behavioristit halusivat banalisoida luovuuden mysteerin vain arkiseen työhön ja ahkeruuteen. Empiristi korostaa luovuudessakin enemmän kokemusta. Se jolla on laajin kokemus, pystyy ratkaisemaan ongelman. Kokemus tarkoittaa, miten on ennen tehty.

Innovaatiot voivat edetä askelittain inkrementaalisesti. Innovaatio saattaa riippua pitkäaikaisesta kiinnostuksesta ja siitä on viitteitä jo aikaisemmissa töissä. Luovuus ei tapahdu aina hyppäyksittäin eikä kaiken aikaa. (Weisberg 1986 s. 115) Varovaisten inkrementalistien mukaan luova työ on vähittäiskehittelyä, jota tehdään anonyymisti kehittämisosastoilla, kun monet tekevät omia pikku lisäyksiään. Puhutaan demokraattisesta arkipäivän luovuudesta, jossa kuka tahansa voi tehdä pieniä parannuksia tuotteisiin.

Luovuutta on ylistetty mystisenä Jumalan lahjana, mutta luomista on myös vähätelty vähittäisten parannusten kertymänä, kun suurten keksijäin sijaan luominen olisi vain tiimissä tehtävää vähittäistä kehitystyötä. Sisäisen ajattelun luonnetta ei ole voitu tutkia empiirisesti, jolloin se vain sivutetaan subjektiivisuuteen kuuluvana. Suuret läpimurtokeksinnöt ovat ensioivalluksina radikaaleja innovaatioita, joita tehdään tällaisia ideapalavereja vastaan aivan uudelta ajatuspohjalta.

Uusi keksintö maailmanmitassa on kuin jonkin lajin maailmanmestaruus, jota kukaan missään ei ole ennen keksinyt. Siksi todelliset keksinnöt ovat vaikeita. Ihminen menettää vähitellen luovuutensa, ellei hän koko ajan ylläpidä sitä. Keksimisinnon korvaa vetoaminen kokemukseen. Jos kokeneella ihmisellä on jo valmiina pätevä tietorakenne kaikkiin arkipäivän tilanteisiin, hänen ei tarvitse enää olla luova. Silloin hän on kalkkeutunut. (Tuomaala 1995 s. 110)

Ajan mittaan suunnittelija ei uskalla soveltaa mitään uusia ajatuksia, vaan luottaa yksinomaan omaan kokemukseensa. Omat kokemukset kasvavat arvossa yhä korkeammalle ja tuloksena on suunnittelija, joka on ylpeä osaamisestaan vailla mitään uutta. Kokeneella suunnittelijalla on valmiina taidot lähes jokaiseen tehtävään ja hän oppii vetämään niitä käyttöön kuin kortin pakasta. Organisaatio saattaa käyttää tätä hänen kyvykkyyttään näkemättä sitä, ettei hän kehitä mitään uutta. (Tuomaala 1995 s. 132)

Kokemus johtaa salakavalasti kalkkeutumiseen, kun kaikkeen löytyy valmis vastaus tutuista tilanteista vuosien varrelta. Sanavalmis tyyppi jolla on vastaus kaikkiin kysymyksiin, onkin itse asiassa kalkkeutunut. Hänen henkinen vireytensä on vanhojen valmiiden tarinoiden vuolasta nousua mieleen. Kehittäjän virassa voi olla henkilö, joka ei keksi mitään uutta. Hän vain soveltaa muilta kuulemiaan juttuja toiseen tilanteeseen. Kokeneen ei tarvitse keksiä, mutta toisaalta kokemus antaa realismia ja kaikupohjaa tosi keksinnöille.

Hyvä tuoteidea osuu pitkään kiusanneeseen piilevään tarpeeseen. Se ei ole liian ilmeinen, mutta silti helppo. Se on yksinkertainen tuote, joka tuottaa iloa monille. Hyvässä tuoteideassa on ajateltu perimmäistä käyttöä ja nautintoa eikä pelkkää keinoa rahastaa asiakkaita. Hyvä keksintö ei ole hienoin luksusmalli kaikkein rikkaimmille, vaan hyvästä tuotteesta on iloa enemmän niille, jotka kärsivät suurimmasta puutteesta.

Hyvä tuoteidea on hyvä idean lajimääreiden mukaan. Se on älyllinen välähdys, joka on uusi ja ihanteellinen. Se on toimiva periaate, jolle voi keksiä uusia astimellisia ilmiöitä. Hyvä tuoteidea poikii oivallusparvina jatkoideoita. Hyvä tuoteidea sisältää loogisen ketjun: tarve, tehtävä, toiminta, rakenne, muotoilu, mukavuus ja näytävyyden. Hyvä tuote on kaunis ja mielikuvituksellinen, joka vetoaa tunteisiin ja herättää ihastusta, onpa upea.

Meneekö tuote kaupaksi ei johdu vain idean hyvyydestä vaan myös tuotteen hinnasta. Tuotantokustannuksia voi laskea keksimällä entistä rationaalisempia valmistusprosesseja. Kypsät, vanhat tuotteet menestyvät uudisideoita paremmin, kun niitä tuotetaan halvalla tehotuotannolla. Siksi uudistuotteiden kohdalla pitäisi miettiä älykkeitä valmistusmenetelmiä. Millaisella prosessilla tuote valmistetaan, vaikuttaa myös sen vastaaviin ominaisuuksiin.

Lähdeluettelo:

- AAV, Marianne: Kansallinen tehtävä Kirjassa Ateneum Maskerad. Taideteollinen koreakoulu, Helsinki 1999.
- ADAMS, James: Insinöörien maailma. Art House, Jyväskylä 1995.
- ADORNO, Theodor: Esteettinen teoria. Vastapaino, Tampere 2006.
- ALTSHULLER, Genrich: Creativity as an Exact Science. The Theory or Solution of Inventive Problem. Gordon and Breach Science Publishers, 1984.
- ARISTOTELES: Runousoppi. Teokset IX. Gaudeamus, Tampere 1997.
- ARISTOTELES: Metafysiikka. Teokset VI. Gaudeamus, Tampere 1990.
- ARISTOTELES: Toinen analytiikka, Teokset I. Gaudeamus, Jyväskylä 1994.
- BAHRAMI, Ali & DAGLI, Cihan: Models of design process. Kirjassa: Concurrent Engineering. Chapman & Hall, Cambridge 1993.
- BLOCH, Ernst: Subjekt-Objekt. Erläuterungen zu Hegel. Suhrkamp. Frankfurt am Main 1977.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly: Creativity. Flow and Psychology of Discovery and Invention. Harper Collins Publisher, New York 1996.
- CROSS, Nigel: Designerly Ways of Knowing. BIRD, Basel, Boston, Berlin 2007.
- DESCARTES, René: Teoksia ja kirjoituksia. WSOY, Porvoo 1956.
- DICKIE, George: Estetiikka. Tutkimusalue, käsitteitä ja ongelmia. SKS, Hämeenlinna 1990.
- EKMAN, Kalevi: Tuotesuunnittelu osana tuotantoautomaatiota. Kirjassa: Tuotantoautomaatio. Otatieto, Hämeenlinna 1995.
- ELO, Mika: Valokuvan medium. Tutkijaliitto, Helsinki 2005.
- ENNÉS, Pierre & co: Histoire de la table. Les arts de la table des origines à nos jours. Flammarion, Paris 1994.
- FLEISCHMANN, Eugène: La science universelle ou la logique de Hegel. Plon, Paris 1968.
- FLORIDA, Richard: The Rise of the Creative Class. Basicbooks, New York 2002.
- GADAMER, Hans-Georg: Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. Mohr, Tübingen 1960.
- GILSON, Etienne: Saint Thomas moraliste, Vrin, Paris 1974.
- HATVA, Anja: Kuva - hyvä renki, huono isäntä. Oy Urex, Porvoo 1987.
- HEGEL G.W.F.: Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften I, Frankfurt am Main 1977. (Enz I)
- HEGEL, G.W.F: Wissenschaft der Logik II. Werke 6. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1976. (WL II)

- HEGEL, G.W.F: Vorlesungen über die Ästhetik I. Werke 13. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1979. (Est I)
- HEINONEN, Keijo & BALTSCHOFFSKY, Arne: Keksijän opas – keksinnöstä patentiksi. Edita, Helsinki 2005.
- HEIKKILÄ, Jorma: Luovasta ideasta innovaatioon. Luovuus ja innovatiivisuus selviytymiskeinona. Enostone, Turku 2010.
- HIETIKKO, Esa: Tietokoneavusteinen tuotesuunnittelu. Otatiето, Espoo 1996.
- HIPPEL, Eric von: The Sources of Innvation. Oxford University Press, Oxford 1988.
- HIRN, Yrjö: Esteettinen elämä. Otava, Helsinki 1949.
- HOLLO, Juh: Mielikuvitus ja sen kasvattaminen. Edellinen osa. WSOY, Porvoo 1918.
- HUME, David: A Treatise of Human Nature. Volume One. Everyman´s Library. London & New York 1956.
- HUSSERL, Edmund: Logischen Untersuchungen. Zweiter Band. Max Niemayer, Halle 1928.
- HYYSALO, Sampsa: Käyttäjätieto ja käyttäjätutkimuksen menetelmät. Edita, Helsinki 2006.
- IHALAINEN - AALTONEN - AROMÄKI - SIHVONEN: Valmistustekniikka . Otatiето, 5. Painos, Jyväskylä 1995.
- ILJIN, Jonna: Mitä on konseptisuunnittelu ? Kirjassa Minne matka, luova talous? Rajalla, Jyväskylä 2006.
- INKINEN, Sam: Homo creativus. Kirjassa Minne matka, luova talous ? Rajalla, Jyväskylä 2006.
- JAAKKOLA, Juhani & TUNKELO, Eino: Tuotekehitys ideoista markkinoille. Weiling+Göös, Espoo 1987.
- JOKINEN, Tapani: Tuotekehitys. Otatiето, Helsinki 1998.
- JÄRVINEN, Pasi: Teollinen muotoilu, kuluttajan kummisetä. Kirjassa Ateneum Maskerad. Taideteollinen koreakoulu, Helsinki 1999.
- KAHLA, Harri: Sankarien sukupolvi. Kirjassa Ateneum Maskerad. Taideteollinen koreakoulu, Helsinki 1999.
- KANT, Immanuel: Kritik der reinen Vernunft. Alfred Kröner Verlag, Leibzig 1909.
- KANT, Immanuel: Kritik der Urteilskraft. Philippe Reclam, Stuttgart 1981.
- KEINONEN, Turkka & al: Mitä on tuotekonseptointi. Kirjassa Tuotekonseptointi. Teknologiateollisuus, Helsinki 2004.
- KOEN, Peter & co: Fuzzy Front End: Effective Methods, Tools and Techniques. PDMA 2001.
- KORVENMAA, Pekka: Taide & teollisuus. Johdatus suomalaisen muotoilun historiaan. Taideteollisen korkeakoulun julkaisuja B 88, Helsinki 2009.
- KORVENMAA, Pekka: Tietoisuuden taso. Kirjassa Ateneum Maskerad. Taideteollinen koreakoulu, Helsinki 1999.
- KROHN, Eino: Esteettinen maailma. Otava, Keuruu 1965.

- KROHN, Eino: Objektivistinen estetiikka. Karisto, Hämeenlinna 1935.
- KRUPSKOPF, Erik: Suomen taideteollisuus. Suomalaisen muotoilun vaiheita. WSOY, Porvoo 1989.
- KULVIK, Barbro: Uusille näyttämöille. Kirjassa Ateneum Maskerad. Taideteollinen koreakoulu, Helsinki 1999.
- LAAKKO, Timo & Antti Sukuvaara, Jukka Borgman, Teemu Simolin, Roy Björkstrand, Marcus Konkola, Jukka Tuomi, Hannu Kaikkonen. Tuotteen 3D-CAD-suunnittelu. WSOY, Porvoo 1998.
- LANGE-EICHBAUM, Wilhelm: Genie Irrsinn und Ruhm. Verlag Ernst Reinhardt, München 1942.
- LAMPIKOSKI, Kari & LAMPIKOSKI, Tommi: Kehitä ideasi innovaatioksi. WSOY, Vantaa 2004.
- LAURILA, K.S.: Estetiikan peruskysymyksiä. WSOY 1918.
- LÉONARD, André: Commentaire littéral de la Logique de Hegel. Vrin, Paris, 1974.
- MICHELSEN, Karl-Erik: Valtio, teknologia, tutkimus. VTT ja kansallisen tutkimusjärjestelmän synty. Painatuskeskus, Espoo 1993.
- MOISO, Elina; LEMPÄLÄ, Tea; HAUKOLA Timo: Palkitseminen ja innovatiivisuus. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja 47/2009.
- MÄKI, Teemu: Mitä avangarden jälkeen? Synteesi 2/2009.
- MÄKI, Teemu: Näkyvä pimeys. WSOY, Juva 2009.
- NOBLE, James: Economic design in concurrent engineering. Kirjassa: Concurrent Engineering. Chapman & Hall, Cambridge 1993.
- NORMAN, Ronald: Miten avata mahdollisuuksia? Tuotesuunnittelun salakarit. Weilig-Göös, Jyväskylä 1991.
- OITTINEN Vesa: Affektit ja Amor Dei Spinozan ja Descartesin teoriat subjektin konstitutiosta. Helsinki, 1985.
- PAHL, Gerhard & BEITZ, Wolfgang: Koneensuunnitteluoppi. WSOY Porvoo 1990
- PALLASMAA, Juhani: Suomalaisen suunnittelijakoulutuksen salattu logiikka. Kirjassa Ateneum Maskerad. Taideteollinen koreakoulu, Helsinki 1999.
- PARKO, Severi: Vuosikymmenten tunnukset. Kirjassa Ateneum Maskerad. Taideteollinen koreakoulu, Helsinki 1999.
- PASANEN, Kimmo: Musta neliö. Abstraktin taiteen salat. Kustannus Oy taide. Helsinki 2004.
- PLATON: Parmenides, Teokset III. Otava, Keuruu 1978. (Prm)
- PLATON: Valtio, Teokset IV. Otava, Keuruu 1981. (V)
- RAHNASTO, Ilkka: Keksinnöllisyysvaatimus Suomen ja Euroopan patenttijärjestelmissä. Yliopistopaino, Helsinki 1996.
- REUNANEN: Jyrki: Ideointiopas. Käsitteellisestä ajattelusta käytännöllisiin ideoihin. Mediapinta, Tampere 2008.
- RIBOT, Théodule: Essai sur l'imagination créatrice. Librairie Félix Alcan, Paris 1914.

- SCHÖN, Donald: *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action.* Arena, Cambridge 1995.
- SEDERHOLM, Helena: *Tämäkö taidetta.* WSOY, Porvoo 2000.
- SESEMANN, Vasily: *Aesthetics.* Rodopi, Amsterdam, New York, 2007.
- SINISALO, Soili. *Guggenheimin mestariteokset ja Suomi. Kirjassa Mestariteoksia Guggenheimin museosta.* Ateneum, Helsinki 1994.
- SMEDS, Kerstin: *Teollisuutta Suomeen! Kirjassa Ateneum Maskerad. Taideteollinen koreakoulu,* Helsinki 1999.
- SOTAMAA, Yrjö: *kansainväliseen menetykseen. Kirjassa Ateneum Maskerad. Taideteollinen koreakoulu,* Helsinki 1999.
- SYDÄNMAANLAKKA, Pentti: *Jatkuva uudistuminen. Luovuuden ja innovatiivisuuden johtaminen.* Talentum, Hämeenlinna 2009.
- TOLSTOI, Leo: *Mitä on taide ?* Kustannusosakeyhtiö Taide, Vammala 2000.
- TUOMAALA, Jorma: *Luova koneensuunnittelu. Tammertekniikka,* Jyväskylä 1995.
- TUULENMÄKI, Anssi: *Konseptointi epävarmassa ympäristössä. Kirjassa Tuote-konseptointi. Teknologiateollisuus,* Helsinki 2004.
- ULRICH, Karl & EPPINGER, Steven: *Product Design and Development.* McGraw-Hill, Singapore 1995.
- VALMISTUSTEKNIikka . Otatieto, 5. Painos, Jyväskylä 1995.
- VIANU, Tudor: *L'Esthétique. L'Harmattan,* Paris 2000.
- VIEILLARD-BARON, Jean-Louis: *Platon et l'idéalisme allemand,* Beauchesne, Paris 1979.
- VIRKKALA Viikko: *Luova ongelmanratkaisu. Tiedon hankinta ja yhdistely toimiviksi kokonaisuuksiksi.* Vammala 1994.
- VÄLIKANGAS, Liisa & SEVON Guje: *Of managers, ideas and jesters, and the role of information technology. Journal of Strategic Information Systems,* 2010.
- WEISBERG, Robert: *Creativity. Genius and other Myths.* W.H. Freeman and Company. New York 1986.
- WOLFRUM, Bernd: *Strategische Technologiemanagement.* Gabler, Wiesbaden 1994.
- VUORINEN, Jyri: *Estetiikan klassikoita.* SKS, Juva 1993.
- ZIS, Avner: *Marxilaisen estetiikan perusteet.* Edistys, Moskova 1976.

Ideakirjan aiheena on, mitä idea tarkoittaa? Idea on suomeksi lyhyesti ajatus, mutta idea liittyy erityisesti oivalluksiin, keksintöihin ja uudistuksiin. Miten uutta keksivä ajattelu eroaa kokemusta ja muistia korostavasta kouluajattelusta. Idea-käsite otetaan usein itsestäänselvyytenä jotenkin vain intuitiivisesti. Ideointia voi lähestyä myös metodisesti, mitkä ovat keksimisen käsitteet. Ideaa voi täsmentää, mitä on luovuus taiteessa tai keksinnöt tuotekehityksessä. Ideakirja on tarkoitettu ammatilliseen ideointiin niin taiteiden kuin tuotekehityksen alalla. Aalto-yliopiston periaatteen mukaan se on poikkitieteellinen innovaatio-oppikirja. VTT Jyrki Reunanen on aikaisemmin tutkinut käytännöllisen ajattelun metodologiaa. Hänen edellinen kirjansa oli: "Ideointiopas - Käsitteellisestä ajattelusta käytännöllisiin ideoihin" (2007).



ISBN: 978-952-60-4117-9 (pdf)

ISBN: 978-952-60-4116-2

ISSN-L: 1799-4950

ISSN: 1799-4969 (pdf)

ISSN: 1799-4950

Aalto-yliopisto

Perustieteiden korkeakoulu, Tuotantotalouden laitos; PI 15500,
00076 AALTO

KAUPPA +
TALOUS

TAIDE +
MUOTOILU +
ARKKITEHTUURI

TIEDE +
TEKNOLOGIA

CROSSOVER

VÄITÖSKIRJAT