



Aleksi Kauhanen

ÄLÄ ETSI LEHMÄÄ PUUSTA

Luovan ideoinnin tarkastelua kuvallisen viestinnän projektissa

ÄLÄ ETSI LEHMÄÄ PUUSTA

Luovan ideoinnin tarkastelua kuvallisen viestinnän projektissa

Aleksi Kauhanen
Opinnäytetyö
Kevät 2011
Viestinnän koulutusohjelma
Oulun seudun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma, kuvallisen viestinnän suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Aleksi Kauhanen

Opinnäytetyön nimi: Älä etsi lehmää puusta – Luovan ideoinnin tarkastelua kuvallisen viestinnän projektissa

Työn ohjaaja: Heikki Timonen

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2011

Sivumäärä: 32

Olen toiminut mainostoimistossa taiteellisen johtajan asemassa kolmen vuoden ajan ja toteuttanut lukuisia kuvallisen viestinnän projekteja. Kokemukseni ovat osoittaneet, että hyvä idea on lopputuloksen kannalta tärkeämpää kuin tekninen osaaminen. Luovien ideoiden synnyttäminen on useimmiten myös projektien haastavin tehtävä. Tästä syystä halusin tutkia, millä keinoin luovan idean syntymistä voi edesauttaa.

Keräsin tietoa luovuudesta ja ideoinnista ymmärtääkseni, mistä luovassa ideoinnissa on kysymys. Toteutin musiikkivideoanimaation käyttäen hyväksi keräämäni tietoa. Raportoin projektin etenemisestä jokaisen työpäivän jälkeen ja kokosin raportin lopulta yhdeksi kertomukseksi. Lopuksi etsin kertomuksesta asioita, jotka edistivät tai haittasivat luovaa työskentelyäni.

Tutkimukseni perusteella luovan projektin tärkein vaihe on ongelman asettelu. Se määrää, mihin kysymykseen loppu projektista pyrkii vastaamaan. Tekijän kyky luovaan ajatteluun, motivaatio ja tietotaito muodostavan tämän luovan potentiaalin. Nämä kaikki ovat ominaisuuksia, joita voi tietoisesti kehittää. Ihmisten luovassa potentiaalissa on synnynnäisiä eroja, mutta on olemassa keinoja joilla omasta potentiaalista voi saada enemmän irti. Luovuuden ja luovan ideoinnin edistäminen on pitkälti luovuutta haittaavien asioiden eliminoimista. Stressi ja ajattelua häiritsevä ympäristö tai ilmapiiri ovat merkittäviä luovaa toimintaa jarruttavia tekijöitä. Uni, vuorovaikutus, luovat taudit ja lepo yleensä puolestaan virittävät mieltä luovaan ideointiin.

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree programme in Communication, Option of Visual Communication

Author: Aleksi Kauhanen

Title of thesis: Don't look for a cow from a tree - Examination of creative ideation in a visual communication project

Supervisor: Heikki Timonen

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2011

Number of pages: 32

I have worked as an art director in an advertising agency for three years and executed a large number of visual communication projects during that time. I have found out that a good idea is more important in a project than the technical skills of the executer. Creative idea generation is usually the most challenging part of the project as well. Therefore I wanted to examine in what ways creative ideation can be enhanced.

I did research on creativity and ideation to find out what creative ideation is all about. I executed an animated music video using the information I gathered. After every day of work I wrote what I had done and how I did it. In the end I wrote a story of the project and pointed out the things that were useful or harmful in the ideation process.

According to my research the most important part of a creative project is defining the problem. That defines the question the rest of the project tries to answer. One's creative potential consists of one's creative thinking skills, motivation and know-how. All of these qualities can be developed. Some people are born with more creative potential but there are ways by which anyone can reach a higher level of creativity than before. Enhancing creativity and ideation is mostly eliminating the things that disturb creative work. Stress and a stressful environment disturb creativity remarkably. Sleep, interaction, breaks and resting in general will excite creative ideation.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
2 LUOVAN IDEAN SIEMENET	7
2.1 Mitä luovuus on?	7
2.1.1 Luova ajattelu	8
2.1.2 Luova asenne	8
2.1.3 Mitä luovuus ei ole?	10
2.2 Henkilökohtaisen luovuuden edistäminen	10
2.2.1 Luova persoona	10
2.2.2 Luovuuden osatekijät ja luovuuden edistäminen	11
2.2.3 Luovuutta edistävät elämäntavat	13
2.3 Luovuuden esteet	14
3 LUOVAN IDEAN SYNNYTTÄMINEN	16
3.1 Luovan idean käsite	16
3.2 Luovaa ideointia edistävät olosuhteet	17
3.3 Vuorovaikutuksen merkitys	18
3.4 Ohjeita luovaan ideointiin	19
3.4.1 Luovan idean syntyprosessi	20
3.4.2 Ideointimenetelmistä	22
4 LUOVA IDEOINTI KÄYTÄNNÖN PROJEKTISSA	24
4.1 Menetelmä	24
4.2 Projektin kuvaus	24
4.3 Johtopäätökset	27
5 POHDINTA	30
LÄHTEET	32

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön suurin luova idea oli havaita ideointi- ja luovuusopetuksen puute Oulun seudun ammattikorkeakoulun kuvallisen viestinnän opetuksessa. Havaitsin puutteen tehtyäni kolme vuotta kokopäiväistä mainostoimistotyötä: vietyäni lukuisia projekteja lähes loppuun asti huomatakseni, ettei kuvallinen sisältö kommunikoi tarvittavia asioita; taisteltuani projektien aloituksen kanssa päiviä, jopa viikkoja, ilman näkyviä tuloksia; tehtyäni tuhansia virheitä ja hätäisiä johtopäätöksiä sekä onnistuttuani muutaman kerran riemukkaasti.

Kokemuksen kautta olen oppinut, että onnistuneimmat projektit ovat poikkeuksetta niitä, joita ohjaa hyvä, loppuun asti mietitty idea. Työkalujen hallinta on toki tärkeä ja erottamaton osa kuvallisen viestinnän ammattilaisten ammattitaitoa, mutta ei kerro mitään henkilön kyvystä viestiä asioita kuvin. Kyky synnyttää luovia ideoita on mielestäni tärkein kuvallisen viestijän ominaisuus. Tahdon tulla luovan ideoinnin erikoisosaajaksi ja osoittaa, miten koulumme opetusta voisi tältä osin kehittää. Tästä syystä haluan opinnäytetyössäni tutkia, millaisia keinoja luovuuden ja ideoinnin edistämiseen on olemassa.

Luova työ on pitkälti ongelman asettelua ja ongelman ratkaisua. En kuitenkaan käsittele työssäni erikseen termiä ongelmanratkaisu, vaan käytän sen sijaan käsitteitä idea ja ideointi. Luova ideointi on keino, jolla ongelmat pyritään ratkaisemaan luovasti ja idea itse on ratkaisu. Ongelmanratkaisu-käsite sisältää oletuksen, että on olemassa valmis ongelma, jota ratkaistaan. Tutkimuksessani haluan kuitenkin mennä syvemmälle ja perehtyä ongelmanasetteluun sekä luovuuden ja ideoinnin edistämiseen ylipäänsä.

2 LUOVAN IDEAN SIEMENET

2.1 Mitä luovuus on?

Luovuus-käsite on laaja ja siitä on useita erilaisia määritelmiä. Määritelmien avainsanat ovat uusi ja epätavallinen. Luovuus on luomista ja luominen tarkoittaa uuden synnyttämistä tai perustamista. Luovuus on komparatiivi: parempi, uudempi, kehittyneempi. Se on tapa ajatella asioita totutusta poikkeavalla tavalla ja kyky synnyttää originaaleja ideoita. Luova teko alkaa halusta tehdä jotain paremmin kuin ennen ja luova toiminta on ajattelua. Suuri luova teko synnyttää olevaa ei-olevasta ja on merkittävä koko yhteisölle. (Reunanen 2007, 178, 169–173; Koski & Tuominen 2004, 13–14; Korpelainen & Lampikoski, 1997, 13–14; Amabile 1998.)

Luovuus tarvitsee sekä oikeaa että vasenta aivopuoliskoa. Vasen puolisko on eräänlainen analysoija, jonne sijoittuvat muunmuassa loogisuus, luokitteleva ajattelu, laskeminen ja lukeminen. Oikean puoliskon toimintoihin kuuluvat esimerkiksi muisti, synnynnäinen musikaalisuus, intuitio sekä luova mielikuvitus. Luovuus tarvitsee molempia aivopuoliskoja. Pelkkä oikea puoli tuottaisi vain käsittämättömiä ja kaoottisia ideoita. Luova toiminta tarvitsee myös vasenta puolta tekemään ideoistamme järkeviä ja toteutuskelpoisia. (Korpelainen & Lampikoski 1997, 81–82.)

Luovuustutkimuksessa puhutaan paljon suuresta ja pienestä luovuudesta. Tässä tutkielmassa käytetään myös käsitteitä suuret ideat ja pienet ideat. Suuri luovuus keskittyy synnyttämään suuria ideoita, jotka poikkeavat aikansa tavoista ja ovat sekä uusia että merkittäviä koko yhteisölle. Ne ovat liikkeelle paneva voima, josta uudet innovaatiot, työskentelymetodit ja tyyliuunnat syntyvät. Pieni luovuus synnyttää ajatuksia ja tekoja, jotka ovat uusia ja merkittäviä itselle tai pienelle ryhmälle. (Koski & Tuominen 2004, 28; Reunanen 2007, 186.)

Klassisimpia esimerkkejä suurista luovista teoista ovat Albert Einsteinin keksinnöt. Tällaisia innovaatioita aletaan myöhemmin matkia ja varioida, kunnes joku johtaa aiheesta kokonaan uuden idean ja entinen muuttuu tavanomaisuudeksi. (Reunanen 2007, 180.) Pieni luovuus on yhtä lailla tärkeää kuin suuri ja kuvallisessa viestinnässä sitä tarvitaan jatkuvasti. Se voi antaa lisää aikaa luovalle ajattelulle, muuttaa kameran kuvakulmaa vaikuttavammaksi, kohentaa työilmapiiriä ja kehittää suuria alkuideoita entistä paremmiksi. Jyrki Reunasen (2007, 180) mukaan suuri luovuus synnyttää kokonaan uuden lajin ja pieni luovuus yksilön.

2.1.1 Luova ajattelu

Luova toiminta on ajattelua. Siihen liittyy paljon vuorovaikutusta ja kokeilua, mutta luovat ideat syntyvät aina jonkin ihmisen ajattelutyön tuloksena. Luovuustutkija Edward De Bono on keksinyt käsitteen divergentti ajattelu, joka kuvaa hyvin luovan ajattelun ideaa. Se tarkoittaa asioiden ajattelua entuudestaan tuntemattomia polkuja pitkin. Tavanomainen, vertikaalinen ajattelu hakee vastauksen suoraan opituista tavoista, kun taas divergentisti ajatteleva ihminen hakeutuu tarkoituksella uusille urille. Näin haetaan uutta ulottuvuutta ajateltavaan asiaan, ja siitä voi löytyä tasoja, joita muut eivät ole löytäneet. (Reunanen 2007, 171; Nöllke 2004, 15.)

Luovaa ajattelua voi harjoittaa elämän jokaisella alueella ja sitä voi opetella. Kun ihminen päättää alkaa ajattelemaan luovasti, siitä tulee ajan kuluessa tapa. Se on minkä tahansa asian ajattelua totutusta poikkeavalla tavalla ja syntyy halusta uudistaa vanhoja käytäntöjä paremmiksi. Luovan ajattelun vastakohta on kaavamainen ajattelu. (Koski & Tuominen 2004, 23–28)

2.1.2 Luova asenne

Jotta voi synnyttää luovia ideoita, on omaksuttava luova asenne osaksi elämäntyyliä tai ainakin omia työtapoja. Halu tehdä asioita aikaisempaa paremmin on luovan asenteen ydin. Vanhoihin tapoihin tulee suhtautua kriittisesti. Elämään

luovasti asennoituva ihminen ymmärtää, että oikeita tapoja ei ole olemassa: on vain muiden aikaisempia ideoita, joista on tullut yleisesti hyväksytyjä käytäntöjä. Mahdollisia vaihtoehtoja tehdä asioita on loputtomasti. Tähän liittyen tulee hyväksyä, että myöskään täysin uusia ideoita ei voi löytää tai synnyttää, sillä kaikki mitä tiedämme ja mistä ajatuksemme kumpuavat perustuvat toisten ihmisten aikaisemmin synnyttämiin luoviin ideoihin eli nykyisiin standardeihin. Kaikki luovat ideat syntyvät vanhoja ideoita lainaamalla, kehittämällä ja yhdistelemällä. Se, että maailmassa on jo niin paljon keksintöjä, taidetta ja tyyliuuntia ei tarkoita sitä, etteikö niille olisi enää tilaa, vaan päinvastoin sitä, että mahdollisuuksia asioiden kehittämiseen on entistä enemmän. (Koski & Tuominen 2004, 13–14, 36–38, 44, 46, 216; Sahlberg ym. 1993, 35–37.) Julius Frontinus, arvostettu insinööri Roomassa 100 e.Kr. sanoi: ”Uskon, että kaikki keksimisen arvoinen alkaa olla keksitty. Uusille innovaatioille on enää hyvin vähän tilaa.” (Koski & Tuominen 2004, 14.)

Avoimuus, valppaus ja sattumiin tarttuminen ovat olennainen osa luovaa asennetta. Kaikki, mitä elämässämme tapahtuu, on mahdollista kasvualustaa uusille ideoille. Jokaisesta sattumasta voi löytää ratkaisun mielessä olevaan ongelmaan. (Koski & Tuominen 2004, 36–38.) Esimerkiksi kassaneidin tervehdyksestä voi tulla kauppaketjun uusi iskulause, kun mieli on valpas ja avoin.

Luovassa prosessissa ei tule palätä epäonnistumista eikä pelata varman päälle. Luova asenne on rohkeutta ja itseluottamusta. Suurin osa mieleen tulevista ideoista on käyttökelvottomia tai vanhoja. On tärkeää ymmärtää, että luovan ajattelun konkreettiset tulokset saattavat tulla näkyviksi vasta vuosien ajattelu- ja kehitystyön jälkeen. Intensiivinen ajattelutyö on ulkoapäin katsottuna saamattomuutta, mutta välttämätöntä luovien ideoiden synnyttämisessä. Ne, jotka kestävät epäonnistumisia ja jaksavat epäonnistumisista huolimatta sinnikkäästi työskennellä asiansa parissa, voivat synnyttää suuria luovia ideoita. Rohkeutta ja itseluottamusta tarvitaan myös idean esittämisessä, sillä luova idea on epätavanomainen ja epätavanomainen saa useimmiten osakseen vastustusta. (Koski & Tuominen 2004, 44–46, 221–224; Sahlberg ym. 1993, 35–37; Korpelainen & Lampikoski 1997, 83)

2.1.3 Mitä luovuus ei ole?

Sanaa luovuus käytetään usein väärin. Se yhdistetään pelkästään taiteisiin tai niin kutsuttuihin luoviin aloihin. Kun joku osaa soittaa pianoa tai piirtää, tätä pidetään usein luovana. (Koski & Tuominen, 2004, 14, 23.) Itse asiassa pianon soittaminen nuoteista on tarkalleen yhtä luovaa kuin Ikean kalusteiden kasaaminen ohjeista. On väärin ajatella, että luovuus liittyy johonkin tiettyyn tekemiseen tai tietynlaisiin ihmisiin. Luovuus ei ole harvojen etuoikeus. Pyykin voi pestä luovasti ja taulun maalata ei-luovasti. Halutessaan kuka tahansa voi opetella luovaa ajattelua ja synnyttää merkittäviä uusia ideoita (Sama 2004, 14).

Vaikka luovuudessa on kyse epätavallisuuksista, se ei ole pelkkää toisinajattelua tai omituisuuden tavoittelua. Luovan teon on oltava hyödyllinen ja merkityksellinen. Pienikin luova teko, joka esimerkiksi helpottaa arkiaskareita, on arvokkaampi kuin sisällöltään tyhjä omituisuus. (Reunanen 2007, 27.)

2.2 Henkilökohtaisen luovuuden edistäminen

2.2.1 Luova persoona

Ihmisten luovassa potentiaalissa on eroja. Toisilla on ominaisuuksia, joista on hyötyä luovassa työssä. Toisia elämä on kuljettanut poikkeuksellisia polkuja pitkin, ja heillä on taipumus ajatella asioita poikkeuksellisesti. Luovissa persoonissa on piirteitä, jotka ovat tunnistettavissa heille yhteisiksi. Hyvä uutinen kaikille, jotka haluavat tehdä luovia tekoja on se, että pääasiassa nuo piirteet eivät ole fysiologisia, ja ainakin teoriassa kenen tahansa opeteltavissa. Olennaista on tunnistaa omat vahvuutensa ja mielenkiinnon kohteensa sekä ymmärtää, mistä luovassa elämäntavassa on kysymys. Kuten fyysistä kuntoaakin, omaa luovuutta voi kehittää harjoittelemalla ja elämäntapoja muokkaamalla. (Korpelainen & Lampikoski 1997, 83–86, 88; Koski & Tuominen 2004, 14–16, 50.) Luovuus vaatii tahtoa olla luova.

Luovat persoonat ovat tyypillisesti uteliaita ja avoimia uusille kokemuksille. Heillä on terävä havainnointikyky ja hyvä itseluottamus. Heillä on suuri usko omiin kykyihinsä, mutta he tuntevat tyytymättömyyttä saavutuksiaan kohtaan. (Korpelainen & Lampikoski 1997, 83–86; Koski & Tuominen 2004, 68, 76.) Tyypillinen luova persoona ei ole poikkeuksellisen älykäs. Älykkyys ja luovuus ovat kaksi eri asiaa, mutta eivät sulje toisiaan pois. Älykkyyttä tarvitaan tekemään luovista ideoista käytännöllisiä. Kaikkia huippuluovia ihmisiä ja tekoja yhdistää sisäinen motivaatio. Kyky tuntea voimakasta intohimoa joltain asiaa kohtaan on selkein luovia ihmisiä yhdistävä piirre ja tärkein luovuuden osatekijä. Motivoitunut vähemmän älykäs ihminen on kykenevämpi luovaan työhön kuin vähemmän motivoitunut älykkö. (Amabile 1998, 76–87; Korpelainen & Lampikoski 1997, 83; Koski & Tuominen 2004, 50; Reunanen 2007, 174.)

Vanhan kliseen mukaan nerous ja hulluus ovat lähellä toisiaan. Väitteessä on tutkitusti perää, sillä sekä hullut että luovat nerot seikkailevat toden ja epätoden rajapinnassa, normaaliuden tuolla puolen. Sieltä voi löytyä uusia, entuudestaan tuntemattomia ideoita. Myöskään luovat nerot eivät välttämättä ole poikkeuksellisen älykkäitä, vaan poikkeuksellisesti ajattelevia, poikkeuksellisen tietotaitoisia ja poikkeuksellisen motivoituneita. (Amabile 1998, 76–87; Reunanen 2007, 175–177.)

2.2.2 Luovuuden osatekijät ja luovuuden edistäminen

Yksilön tai ryhmän luova potentiaali koostuu sen kyvystä luovaan ajatteluun, tietotaidosta sekä motivaatiosta. Luovat teot syntyvät aina aikaisempia ideoita ja eri oppeja yhdistelemällä. Henkilö, jolla on tietotaitoa usealta eri alalta ja joka kykenee yhdistelemään tietojaan toimivaksi kokonaisuudeksi, on todennäköisesti tavallista luovempi. (Amabile 1998, 76–87.) Laaja-alaisen tietämyksen lisäksi suuret luovat teot vaativat poikkeuksellista ymmärrystä joltain tietyltä alalta, jotta ideat olisivat uusia kontekstissaan. Tuota tietämystä tulee myös jatkuvasti kartuttaa. On tiedettävä, mitä aikaisemmin on tehty, mikä on nykyhetken tilanne ja mitä uutta tietoa alalla on syntynyt. Ihminen, joka on vasta vihkiytymässä alalle,

esittää todennäköisimmin vanhoja ja tavanomaisia ideoita. (Amabile 1998, 76–87; Koski & Tuominen 2004, 90.)

Motivaatio on luovuudelle välttämätöntä ja sen tärkein liikkeelle paneva voima. Sisäsyntyinen motivaatio synnyttää parempia luovia ratkaisuja kuin ulkopuolelta tarjotut porkkanat, kuten raha. Raha motivoi ihmisiä tekemään töitä ratkaisun löytämiseksi, mutta motivaatio kohdistuu rahaan eikä itse ongelmaan. Tällöin haetaan yleensä helpointa ja suorinta tietä palkkion luo eikä haasteta itseä sen enempiä kuin tarve vaatii. Kun henkilö tarttuu työhön, haasteen, siitä saatavan tyydytyksen ja oman mielenkiinnon vuoksi, on tämän luovuus huipussaan. (Amabile 1998, 76–87.) Motivaatio voi syntyä monesta syystä, kuten inhosta jotain asiaa kohtaan (Koski & Tuominen 2004, 63). Jos tekee päivittäin asiaa jota ei voi sietää, voi henkilö olla hyvin motivoitunut tekemään asiasta mukavampaa. Esimerkiksi astianpesukoneen kehittäjä on tuskin ollut innokas tiskaaja. Motivaatiota kysytään myös silloin, kun ratkaisevaa ideaa ei heti synny. Luovat ideat syntyvät pitkäjänteisen ajattelutyön tuloksena ja riittävä sinnikkyys kumpuaa vain aidosta intohimosta asiaa kohtaan (Koski & tuominen 2004, 63).

Jokaisessa ihmisessä on luovaa potentiaalia ja kuka tahansa voi halutessaan kehittyä luovassa ajattelussa. ”Älykkääksi synnyttään, mutta ajattelijaksi opitaan”, sanoo luovuustutkija Edward De Bono (Koski & Tuominen 2004, 166). Tärkeintä on ymmärtää, mitä luovien ideoiden synnyttäminen vaatii. Kun ymmärtää, mitä on luova asenne ja ajattelu, mistä tekijöistä luovuus ihmisessä koostuu ja mitkä asiat voivat olla luovuuden tiellä, voi toimintaansa alkaa tietoisesti muokkaamaan luovempaan suuntaan. Luovuutta haittaavia tekijöitä ja epäluovia ajattelutapoja kannattaa luonnollisesti välttää. Kun henkilö tietää esimerkiksi liiallisen kritiikin vaikeuttavan ideointiprosessia, hän luultavasti käyttäytyy tilanteessa kannustavammin. Kun sama henkilö alkaa jatkuvasti miettiä, mitä asioita hän voisi tehdä aikaisempaa paremmin, hänestä todennäköisesti kehittyy ajan kuluessa tavallista parempi luova ajattelija. (Korpelainen & Lampikoski 1997, 88–89.)

Samalla tavoin kuin urheilija harjoittelee lajiaan, täytyy luovan työn tekijän harjoitella luovaa ajattelua. Kuten edellä on mainittu, tärkeintä luovuuden

edistämisessä on luovan elämäntavan omaksuminen osaksi itseä. Luovuuden opiskelu, oman tietämyksen kartuttaminen ja omiin mielenkiinnon kohteisiin keskittyminen lisäävät ihmisen luovaa potentiaalia. Luovaa ajattelua voi harjoitella vain ajattelemalla. Pelkkä päätös pysähtyä ajattelemaan jotain asiaa vaikka tunniksi joka päivä lisää henkilön kykyä toimia luovasti. Vaihtoehtoisesti voi tietoisesti valita yhden asian, jota haluaa arjessaan parantaa ja alkaa miettiä ongelmaan luovaa ratkaisua. Jos asiaan suhtautuu luovalla asenteella eikä tyydy ilmiselviin ratkaisuihin, syntyy lopulta ratkaiseva idea, ja kehitystä on tapahtunut. Samalla arjesta tulee hieman mukavampaa. Aluksi voi olla hyvä aloittaa pienistä, helpommista asioista ja alkaa ajan kuluessa vaatia itseltä enemmän. (Koski & Tuominen 2004, 166, 168, 63–64.)

2.2.3 Luovuutta edistävät elämäntavat

Ihminen pystyy hyödyntämään aivokapasiteetistaan vain murto-osan. Luovassa toiminnassa aivot ovat kuitenkin käytössä aktiivisemmin. Mitä paremmin pystyy aivojaan hyödyntämään, sitä paremmat edellytykset on tehdä luovia tekoja. Aivojen käyttäminen, etenkin luova ajattelu ja sen harjoittelu, virittää aivotoimintaa luovaan työskentelyyn. Terveet elämäntavat, liikunta ja uni ylläpitävät aivojen luovaa kapasiteettia. (Korpelainen & Lampikoski 1997, 81.)

Etenkin unella on merkittävä vaikutus ihmisen kykyyn ajatella luovasti. Aivojen etuotsalohko vastaa toiminnan suunnittelusta ja luovasta ajattelusta. Sama alue kuormittuu ihmisen valvoessa ja vaatii aivoalueista eniten elpymistä. Liian vähän nukkuvat ihmiset alkavat valita malliratkaisuja eivätkä löydä enää uusia näkökulmia. Jotta luova ajattelukyky pysyisi kunnossa, unta pitäisi saada riittävästi säännöllisesti. Stressi on yksi suurimmista luovuutta haittaavista tekijöistä ja jo yhden yön valvominen lisää stressihormonin, kortisolin, eritystä seuraavan päivän ajaksi. Tämä johtaa helposti stressikierteeseen ja pysyviin univaikeuksiin, sillä stressaantunut ihminen nukkuu huonommin ja kortisolipiikki voi jäädä pysyväksi. Jo yhdessä viikossa syntyvä univelka vastaa helposti vuorokauden valvomista. Syntynttä univelkaa ei voi kuroa kiinni. Univelka heikentää luovan ajattelukykyyn lisäksi muistia, päättelykykyä, tarkkaavaisuutta ja keskittymiskykyä, joita kaikkia

tarvitaan luovassa työssä. Aikuisen normaali unentarve on seitsemästä kahdeksaan tuntia vuorokaudessa. (Ruukki, hakupäivä 15.1.2011.)

Kalifornian yliopistossa tehdyn tutkimuksen mukaan myös torkut, joiden aikana ihminen vaipuu REM-uneen, parantavat huomattavasti luovaa ongelmanratkaisukykyä. Koehenkilöitä testattiin sana-assosiaatiotesteillä ensin aamulla ja uudestaan iltapäivällä torkkujen jälkeen. Ne, jotka vaipuivat torkkujen aikana REM-uneen, paransivat testitulostaan iltapäivällä lähes 40 prosenttia. Muilla tulos pysyi samana. (Kunnon torkut ruokkivat luovuutta, hakupäivä 15.1.2011.)

Luovuus tarvitsee aikaa. Kiire lisää stressiä ja stressi heikentää luovuutta. Ajattelun laatu nousee ja ajatuksiin pääsee todella syvälle vasta, kun aikaa on käytetty tarpeeksi pitkään. Arki pitäisi pyrkiä järjestämään niin, että on aikaa ajatella. Moni kuvittelee, että se ei ole mahdollista. Heidän pitäisi lukea seuraava luku luovuuden esteistä. Jos aikaa ei ole tarpeeksi, voi kaiken luovan energian käyttää ajan lisäämiseen, kunnes sitä on riittävästi. Ihminen, joka haluaa synnyttää suuria luovia ideoita, tarvitsee runsaasti aikaa ajatella, mutta myös levätä. Vaikka asioiden intensiivinen, pitkäaikainen ajattelu on välttämätöntä suurelle luovuudelle, aivot eivät jaksaa ajatella koko aikaa. Aivot väsyvät ajattelemiseen samoin kuin lihakset rasitukseen. On siis tärkeää varata aikaa myös asioille, joiden parissa mieli lepää. Kun mieltä on ravittu oikein ja luova asenne on osa henkilön elämäntapaa, saattaa suuri idea välähtää mieleen vaikka tennistä pelatessa. (Koski & Tuominen 2004, 115–117.)

2.3 Luovuuden esteet

Luovuudesta tai luovan työn luonteesta ei yleensä tiedetä laajalti. Se on mielestäni suuri luovuuden este, koska useimmissa työpaikoissa, oppilaitoksissa, yhteisöissä ja kodeissa ei osata luoda luovalle toiminnalle suotuisia olosuhteita ja ilmapiiriä. Luovia lopputuotteita arvostetaan, mutta niiden edellyttämää luovaa työtä ei, koska ei ymmärretä mitä luovien ideoiden syntyminen vaatii. (Koski & Tuominen 2004, 140–141; Reunanen 2007, 192.) Tässä tutkielmassa esitetään useita asioita,

joita luovuus tarvitsee kukoistaakseen. Kaikkia näiden asioiden vastakohtia voidaan pitää luovuutta jarruttavina tai sitä tappavina tekijöinä. Kaikki esteet tulee pyrkiä poistamaan tai ainakin minimoimaan. Luovaa energiaa on hyvä käyttää juuri näiden kahleiden poistamiseen. Suurimpia tällaisia luovuuden esteitä ovat esimerkiksi kiire, stressi, kyynisyys, epäonnistumisen pelko, konservatiivisuus, rutinoituminen, epäkannustava ilmapiiri ja normaaliuden tavoittelu (Korpelainen & Lampikoski 1997, 134; Koski & Tuominen 2004, 70, 74, 106, 135, 140–141; Reunanen 2007, 192). Vanhan sokea ihannointi ja usko siihen, että asioita ei voi enää tehdä paremmin, tappaa kaiken luovuuden.

Kulttuurien muokkaamat ajattelumallit voivat olla esteenä luovuudelle. Varsinkin länsimaissa vallitsee normaaliuden ihanne, mutta normaalius ei synnytä mitään uutta. Epänormaalia ihmistä saatetaan katsoa paheksuen ja epätavallisiin ajatuksiin suhtaudutaan epäluuloisesti. Suuri osa ihmisistä pelkää esittää poikkeavia ajatuksia, koska pelkää muiden pitävän häntä epänormaalina. Tehtiin koe, jossa ryhmään pantiin yksi omituinen henkilö, joka esitti paljon poikkeavia näkemyksiä. Kun ryhmän töitä arvosteltiin, he tuottivat parempia ideoita. Kun ryhmää pyydettiin poistamaan yksi henkilö keskuudestaan, he poistivat poikkeavan henkilön. (Reunanen 2007, 182, 192.)

Perinteisessä suomalaisessa työnteon kulttuurissa arvostetaan kovaa työtä ja ahkeruutta. Luova työ on ajattelua, jossa mieli pyritään virittämään tilaan, jossa ajatukset virtaavat. Optimaalisessa tilanteessa luova työ on kiireetöntä, jopa leppoisaa ja näyttää ulospäin saamattomuudelta. Ajattelun ohessa tapahtuva toiminta voi olla puistossa kävelyä, piirtelyä tai vaikka onkimista. Tarve tehdä työ näyttämään raskaalta ajattelun ja ideoinnin kustannuksella tappaa luovuutta. (Koski & Tuominen 2004, 41.) On hyvä ymmärtää, että tuo ylettömän ahkeruuden ihanne voi pesiä myös omassa päässämme.

3 LUOVAN IDEAN SYNNYTTÄMINEN

3.1 Luovan idean käsite

Filosofisella idea-käsitteellä tarkoitetaan korkeinta ihannetta, ideaalimallia toiminnalle, käännettä ajatuksesta aktioon, aistipaljoudesta pelkistettyä ajatusta, lainmukaisuutta liikkeessä sekä syvintä olemusta (Reunanen 2007, 30). Luovassa työssä idea-käsitteen merkitys on sama. Hyvä idea on loistava ajatus. Ideaa edeltää oivallus ja oivallusta hautominen tai ideointi, jossa ajatusten virrasta pyritään pelkistämään yksi ratkaiseva ajatus. (Reunanen 2007, 1, 25, 31, 210, 304; Amabile 1998, 76–87.)

Idea ei ole tietoa. Tieto opitaan ja vastaanotetaan valmiina, mutta idea syntyy ideoijan omassa päässä omaperäisen ajattelun tuloksena. Tavallisesti luovuus liitetään idea-käsitteeseen, mutta aina idea ei ole luova. Englannin kielessä puhutaan ideoiden löytämisestä (idea finding) ja synnyttämisestä (idea generation). Löytämistä edeltää ideoiden etsiminen valmiista ratkaisuvaihtoehdoista tai muistivarastoista. Synnyttäminen tarkoittaa originaalien ja merkittävien ajatusten eli luovien ideoiden tuottamista. (Reunanen 2007, 168–170.)

Luova idea on idea, joka on originaali ja merkittävä – eli hyödyllinen ja toteutettava kontekstissaan (Amabile 1998, 76–87). Se on idea, joka täyttää luovuuden kriteerit. Suuret luovat ideat rikkovat aikansa muodit ja synnyttävät jotain ennen olematonta. (Reunanen 2007, 168-169.)

Luova idea voi olla suuri tai pieni. Parhaat luovat ideat ovat usein itsestänselvyyksiä, joita kukaan muu ei ole aikaisemmin huomannut ajatella. On kuitenkin hyvä ymmärtää, että kaikki luovat ideat ovat aina yhdistelmiä tai variaatioita aikaisemmista, omista ja muiden ideoista. Luova idea voi olla esimerkiksi uusi tapa esittää kysymys tai yllättävä konteksti vanhalle idealle. Se ei

ole tyhjästä syntyvä mielijohde, vaan vaatii tietotaitoa, asian hautomista ja ajattelua (Koski & Tuominen 2004, 32–33, 83–91, 194–195.)

3.2 Luovaa ideointia edistävät olosuhteet

Inspiraatio on innostava, luova mielentila, jossa ajatukset lentävät ja ideoita syntyy helposti. Luovat ideat vaativat intensiivistä ajattelua, ja inspiraatio on tila, jossa luova ajattelu sujuu poikkeuksellisen hyvin. Kun jotain asiaa on alkanut hautoa päässään, saattaa asiasta inspiroitua yllättävässäkin tilanteessa, kun vaikka näkee ympärillään jotain asiaan liittyvää. Näihin hetkiin kannattaa tarttua ja antaa ideoiden tulla, kun ne ovat tullakseen. Luovaan mielentilaan voi myös tarkoituksella hakeutua. Jokainen oppii ajan myötä itselleen sopivat paikat ja tilanteet, jossa ajatus virtaa parhaiten. Oma työpiste tai meluisa työympäristö ovat harvoin paikkoja, joissa mieli on lennokkaimmillaan. Puhelinsoitot ja muut keskeytykset katkaisevat ajatuksen helposti, ja ne on hyvä sulkea pois. Intensiivisessä luovassa ajattelussa arvostelukyky saattaa kadota ja mieleen tulla ihmeellisiä ja epätodellisia asioita. Tätä tilaa ei tule pelätä, vaan päinvastoin antaa mielen mennä reaali maailman tuolle puolen. Parhaimmillaan ideoissa voi päästä luovaan flow-tilaan, jossa kaikki muu unohtuu ja keskittyminen suuntautuu ainoastaan ajateltavaan asiaan. Luova mielentila ei kuitenkaan synny itsestään tietyssä paikassa tai tilanteessa. Siihen päädytään ennen muuta motivaation ja ajattelutyön seurauksena. (Koski & Tuominen 2004, 194–195; Reunanen 2007, 177, 190–193.)

Yhteisön tai ryhmän ilmapiiri vaikuttaa valtavasti sen kykyyn synnyttää luovia ideoita. Tärkeintä luovan ilmapiirin kannalta on luovuuteen kannustaminen. Tässäkin tapauksessa on olennaista, että ymmärretään, mitä luovuus on ja mitä ideointi onnistuakseen vaatii. Kosken ja Tuomisen mukaan (2004, 140) ihmiset alkavat käyttäytyä tavallista luovemmin pelkästään pyynnöstä toimia luovasti, ilman tarkempaa ohjeistusta. Luovassa työympäristössä ihmisille annetaan mielekkäitä haasteita. Heitä kannustetaan kokeilemaan uudenlaisia ratkaisuja ja kehittämään vanhoja käytäntöjä toimivammiksi. Kehuminen ja avoin suhtautuminen uusiin ideoihin innostaa ihmisiä haastamaan itseä jatkossakin.

(Amabile 1998, 76–87; Koski & Tuominen 2004, 67, 140–141; Nöllke 2004, 28–29; Sahlberg ym. 1993, 28.)

3.3 Vuorovaikutuksen merkitys

Vuorovaikutus on hyväksi ideoinnille, ja ryhmät ideoivat yksilöitä tehokkaammin (Reunanen 2007, 190). Vaikka ideat syntyvät aina ihmisen mielen sisällä ajattelutyön tuloksena, lähes kaikki yhdenkin ihmisen synnyttämät ideat pitävät sisällään valtavasti vuorovaikutusta ja ryhmätyötä. (Koski & Tuominen 2004, 123; Reunanen 2007, 190.) Kosken ja Tuomisen mukaan ”Suuria taiteilijoita tai esimerkiksi tieteen Nobel-voittajia tutkittaessa on havaittu, että heidän luovissa prosesseissaan ryhmätyöllä, keskustelukumppaneilla ja mentoreilla on lähes poikkeuksetta ollut keskeinen merkitys” (Koski & Tuominen 2004, 123).

Ryhmää muodostettaessa tulee ennen kaikkea hakea henkilöitä, jotka täydentävät toisiaan. Tehtävät tulisi jakaa siten, että ne vastaavat mahdollisimman hyvin jäsenten omia mielenkiinnon kohteita. On hyödyksi, että jäsenet ovat tiedoiltaan, taidoiltaan ja taustoiltaan erilaisia. Erilainen tietämys ja kokemus pääsee arvoon, kun jäsenet arvostavat toistensa osaamista, ja kommunikoivat keskenään. Heillä on oltava selkeä yhteinen päämäärä ja motivaatiota sen saavuttamiseen. Jäsenten tulee kannustaa toisiaan, auttaa muita vastoinkäymisissä ja välttää kyynisyyttä kaikessa toiminnassaan. Parhaimmillaan tällainen ryhmä voi tehdä uraa uurtavia tekoja, tietonsa ja kokemuksensa yhdistämällä. He voivat yhdessä synnyttää suuria ideoita, joita kukaan ryhmän jäsenistä ei yksin olisi tullut ajatelleeksi. (Amabile 1998, 76–87; Korpelainen & Lampikoski 1997, 113–114; Koski & Tuominen 2004, 130; Nöllke 2004, 20.)

Eri lähteiden perusteella sopivaksi ryhmän kooksi voi päätellä kahdesta kahdeksaan henkeä. Esimerkiksi mainostoimistotyössä ryhmässä on yleensä vain kaksi tai kolme ihmistä. Suuremmissa ryhmissä kommunikaatio alkaa useimmiten hankaloitua ja ryhmän osa potentiaalisesti tärkeimmistä jäsenistä saattaa jäädä vaille huomiota. Toisten reaktioita omiin ideoihin saatetaan alkaa pelätä, ja ryhmässä alkaa vallita epävarma ilmapiiri. Moni tärkeä oivallus, kommentti tai

potentiaalinen suuri idea voi tällöin jäädä käyttämättä. Ryhmää muodostettaessa tulisikin välttää kyynikoita, jotka palauttavat maan tasalle ja yrittävät keksiä, miksi idea ei voisi toimia. (Korpelainen & Lampikoski 1997, 98–99, 113–114; Koski & Tuominen 2004, 123–128.)

3.4 Ohjeita luovaan ideointiin

Olen havainnut, että kuvallisen viestinnän projekteissa pienillä ideoilla voi olla tärkeämpi rooli kuin suurilla. Jokaista eteen tullutta asiaa ei voi jäädä pohtimaan pitkäksi aikaa. Ennen toteutuksen aloittamista olisi kuitenkin aina oltava joku sisällöllinen ja kuvallinen idea, joka ohjaa projektia. Mitä tuoreempi ja toimivampi tuo idea on, sitä laadukkaampaa lopputulosta ollaan tekemässä. Idea on hyvä puristaa niin yksinkertaiseen muotoon kuin mahdollista (Koski & Tuominen 2004, 220). Myös käytettävissä olevat resurssit on tärkeää huomioida realistisesti. Kokemukseni ovat osoittaneet, että jos tekniikka tai taitotaso aiheuttaa epävarmuutta, kannattaa yksinkertaistaa ideaa niin, että sen voi varmasti toteuttaa. Mitä yksinkertaisemmin ja selkeämmin asian esittää, sitä paremmin yleisö sen ymmärtää. Joskus suurenkin projektin toteutusvaihe voi tapahtua hyvin nopeasti, kun idea on riittävän hyvä ja yksinkertainen. Suuret ja pienet ideat syntyvät samoin periaattein. Suuret vain vaativat enemmän aikaa ja syvällisempää paneutumista.

Ideoiden synnyttämiseen ei ole mekaanista polkua, jonka päässä on väistämättä toimiva luova idea. On olemassa menetelmiä, joista ideoinnissa voi olla hyötyä, mutta niidenkin tarkoitus on vain poistaa tavanomaisen ajattelun asettamia luovuuden esteitä. Luovuuteen perehtyminen, itsensä kouluttaminen, entisen kyseenalaistaminen sekä avoin ja valpas mieli valmistavat ihmistä synnyttämään luovia ideoita. Paras mahdollisuus tehdä merkittäviä luovia tekoja on niillä, jotka omaksuvat luovan elämänsä osaksi jokapäiväistä elämäänsä. Usein kuulee ihmisten kertovan kuinka ideat vain tulevat. Olen kuullut sanottavan: ”En tiedä mistä ideani tulevat. Ne ovat lahjoja taivaasta.” Todellisuudessa tällöinkin niiden taustalla on valtavasti tietoa, kokemuksia, ajattelua ja luova asenne. Ne tulevat mieleen, koska asiaa on aiemmin alettu ajattelemaan ja mieli on asennoitunut

hakemaan ratkaisua johonkin kysymykseen. (Koski & Tuominen 2004, 190–195; Reunanen 2007, 26, 308–309.)

Tapahtuipa ideointi yksin tai ryhmässä, siihen ryhdyttäessä tärkeintä on jälleen luova asenne ja luova ajattelu. Tarkoitus on poiketa normeista ja etsiä vastausta eriskummallisilta reiteiltä. On hyväksyttävä, että valtaosa mieleen tulevista ideoista on huonoja. Ideoinnissa saa ja siinä pitää hapuilla ja haaveilla, tehdä virheitä ja epäonnistua. Mielessä olevia tietoja ja ajatuksia tulee yhdistellä, ja pyrkiä kytkemään erilaisia asioita ajateltavaan asiaan. Muiden ideoista lainaaminen sekä ideoiden varastaminen ja yhdistely ovat välttämättömiä luovan ideoinnin työkaluja. Realiteetitkin voi unohtaa ideointivaiheessa täysin ja pyrkiä ratkaisemaan ongelma vaikka jumalan näkökulmasta. Niille, jotka kokeilevat ja epäonnistuvat paljon, sattuu myös paljon onnekkaita sattumia, joihin valpas mieli osaa tarttua. (Korpelainen & Lampikoski 1997, 138–139; Koski & Tuominen 2004, 158–159; Reunanen 2007, 182, 308–309.)

”Ongelman asettaminen on tärkeämpää kuin se ratkaiseminen”, sanoi Albert Einstein (Koski & Tuominen 2004, 150). Sen sijaan, että alettaisiin suoralta kädeltä ideoida ratkaisua eteen tulleeseen ongelmaan, kannattaa viihtyä hetki ongelman asettelun parissa. On turhaa hakea vastausta kysymykseen, jota ei pitäisi edes kysyä. Kannattaa miettiä, mistä kyseinen ongelma johtuu tai miksi ja ketä varten ongelmaa ratkaistaan. Esimerkiksi kohderyhmän määrittely saattaa tarjota vastauksen ennen kuin alkujaan havaitun ongelman ratkaiseminen edes alkaa. Monesti ongelman havaitseminen ja määrittäminen on suuri luova idea itsessään. (Koski & Tuominen 2004, 150–152; Reunanen 2007, 183, 194.)

3.4.1 Luovan idean syntyprosessi

Useissa eri lähteissä luova prosessi nähdään nelivaiheisena. Tuo prosessikuvaus sopii mielestäni hyvin ainakin kuvallisen viestinnän projekteihin. Vaiheet ovat valmistelu ja tiedonkeruu, hautuminen, oivallus sekä todennus. Tiedonkeruvaiheen voi nähdä tietyn projektin valmisteluna ja taustoihin perehtymisenä, mutta myös koko elämän mittaisena tiedon ja kokemusten

kartuttamisena. Taustoihin perehdyttäessä pitää olla ajatus tavoitteista. Tietoa kannattaa etsiä luovasti eri suunnista ja kerätä talteen se tieto joka saattaisi toimia virikkeenä ideoille. Mitä monipuolisemmin asiasta ja sen ympäriltä tiedetään, sitä enemmän on yhdisteltäviä aineksia. Kaikki uusi tieto on mahdollista kasvualustaa uusille ideoille. (Amabile 1998, 76–87; Korpelainen & Lampikoski 1997, 138–139; Koski & Tuominen 2004, 90–95; Reunanen 2007, 25, 309.)

Freudin mukaan keskeistä luovassa toiminnassa on panna ajatus hautumaan alitajuntaan, jolloin ratkaiseva idea saattaa välähtää mieleen kuin sattumalta. Nykyajan luovuustutkijat ovat pitkälti samoilla linjoilla. Tieto ja kokemukset ovat ideoiden rakennusaineita, mutta hautominen ja oivallus ovat rakentajia. Hautuminen alkaa kun asiaa aletaan ajatella eli ideoida. Ideoidessa kaikki muu kyseiseen projektiin liittyvä, on hyvä sulkea pois mielestä ja keskittyä ainoastaan ideointiin. Intensiivisen ajattelun päättyessä asia jää hautumaan mieleen ja ympärillä tapahtuvia asioita saattaa alkaa automaattisesti liittää ajateltavaan asiaan. Kaikki tietävät varmasti kokemuksesta, jos on aloittanut vaikka uuden harrastuksen, kuinka siihen liittyviä asioita alkaa havaita ympärillään aikaisempaa enemmän. Uutta synnyttäviä ideoita edeltää useimmiten pitkä ja turhauttava kuiva kausi. Hautomisvaihe päättyy ratkaisevaan oivallukseen, josta siirrytään todentamiseen eli idean arviointiin ja jalostukseen. (Amabile 1998, 76–87; Koski & Tuominen 2004, 158–159; Reunanen 2007, 25, 194–198.)

Hyvällä idealla ei ole käyttöä, jos sitä ei jalosteta lopputuotteeksi. Luova prosessi saa alkunsa kriittisestä suhtautumisesta vallitsevaan tilanteeseen ja etenee siitä kriitikkömmään ja hapuilevaan ideointiin päätyäkseen taas idean kriittiseen arviointiin. Tässä vaiheessa ideaa tarkastellaan käytännöllisyyden, toteutettavuuden ja resurssien näkökulmasta. On myös hyvä miettiä, vastaako idea asetettuja tavoitteita ja tavoittaako se kohderyhmän. Lopulta idea jalostetaan yksinkertaisimpaan mahdolliseen muotoonsa. Mitä vähemmän ideassa on ylimääräistä asiaa, sitä paremmin sen ydin pääsee näkyville. Selkeä ja yksinkertainen idea on helppo vastaanottaa. (Koski & Tuominen 2004, 200, 204, 218–220; Nöllke 2004, 36–38; Reunanen 2007, 311–312.) Alasta ja ideasta riippuen arviointi ja kehitystyö voi kestää jopa vuosia ja saattaa olla luovan

prosessin pisin vaihe. Esimerkiksi kuulakärkikynän päätyminen ideasta patentiksi kesti kuusi vuotta, vetoketjun kaksikymmentäseitsemän. (Korpelainen & Lampikoski 1997, 143.) Mitä yksinkertaisemmasta asiasta on kyse, sitä pidempi sen ideointia ja kehitysprosessi on yleensä ollut. Kuvallisessa viestinnässä idean toteutuksen selkeydestä on kiinni, ymmärtääkö vastaanottaja viestin.

3.4.2 Ideointimenetelmistä

Ideointimenetelmien tarkoitus on auttaa ihmisiä ajattelemaan luovasti ja jäsentämään ajatuksia. Menetelmiä on lukuisia ja niitä voi keksiä itse lisää. Olennaisinta on, että ideointi on lennokasta ja luovuuden esteet on minimoitu. Mielestäni menetelmien ongelma on se, että ne yrittävät luoda kaavaa luovaan ajatteluun, jossa tarkoitus on irtautua kaavoista. Uskon menetelmien olevan hyödyllisimpiä niille, jotka eivät ole tottuneet luovaan työskentelyyn tai joiden ajattelu on tavallisesti kaavamaista. Ne voivat olla avuksi myös tilanteissa, joissa ideointi ei lähde käyntiin tai alkaa tyrehtyä.

Aivoriihi on tunnetuin ja suosituin ideointimenetelmä. Sen tarkoitus on tuottaa mahdollisimman paljon ideoita. Aivoriihi-istunnossa kritiikki on kiellettyä. Ryhmän jäsenet heittelevät mahdollisimman paljon, mahdollisimman vilttejä ideoita. Ajatuksena on, että ryhmän jäsenet tarttuisivat muiden ideoihin ja kehittelisivät niitä eteenpäin. Istunto on hyvä pitää lyhyenä ja toistaa pienen tauon kuluttua uudestaan. Tekniikka sopii parhaiten projektien alkuvaiheeseen tai tilanteeseen jossa ideointi jumittuu. (Nöllke 2004, 49–52.) Se ei mielestäni kuitenkaan ole keino synnyttää merkittäviä ideoita, vaan paremminkin tapa virittäytyä ideointiin.

Toinen suosittu ideointimenetelmä on miellekartta. Se aktivoi ihmisen avaruudellista ja kuvallista ajattelua ja voi tuoda uuden näkökulman ajatteluun. Miellekartan teko aloitetaan kirjoittamalla tai piirtämällä ajateltavan asia paperiarkin keskelle. Siihen liittyviä asioita kirjoitetaan keskustan ympärille ja uudet sanat yhdistetään viivalla ajateltavaan asiaan. Jokaisen uuden asian kohdalla menetellään samalla tavoin. (Nöllke 2004, 59–63.) Miellekartta on omiaan

jäsentämään sekavalta tuntuja ajatuksia. Omien kokemusteni perusteella se sopii parhaiten tilanteeseen, jossa ideoita on olemassa mutta ne eivät muodostu selkeäksi kokonaisuudeksi tai niitä on vaikea liittää toisiinsa.

4 LUOVA IDEOINTI KÄYTÄNNÖN PROJEKTISSA

4.1 Menetelmä

Tein opinnäytetyön produktio-osana musiikkivideoanimaation ja tutkin omia ideointiprosesseja projektin eri vaiheissa. Kirjoitin jokaisen työpäivän jälkeen raportin projektin etenemisestä. Kirjoitin päivän tunnelmista, ongelmista, ratkaisuista ja oivalluksista. Raportoin myös projektin ulkopuolisista tekijöistä, jotka vaikuttivat luovaan työskentelyyn hyvässä tai pahassa. Raportti keskittyy vaiheisiin ennen varsinaisen animoimisen aloittamista, koska suurin osa ideoinnista ja suunnitelman toteutuksesta tehdään juuri tuossa vaiheessa. Loppuosa projektia on tehdyn suunnitelman toteuttamista.

Kävin raportin seikkaperäisesti läpi ja kirjoitin sen projektikuvauksen muotoon keskittyen luovaan ideointiin. Merkitsin raportista jokaisen kohdan, jossa käsiteltiin ongelmanasettelua, ongelmanratkaisua, ideointia, oivalluksia tai luovuutta edistäviä tai haittaavia tekijöitä. Lopuksi kirjasin luetteloon erikseen asiat, jotka edistivät projektin luovaa työtä ja jotka jarruttivat sitä.

4.2 Projektin kuvaus

Projektin aloitus ja ongelman asettelu, viikot 5 – 10

Olin suunnitellut tekeväni musiikkivideoanimaation yhtyeelleni Stachelle Game On -kappaleesta. Olen ohjannut aikaisemmin vain yhden musiikkivideon enkä ole tehnyt yhtään animaatioprojektia. En osannut myöskään käyttää ohjelmaa, jolla animoiminen piti toteuttaa. Haasteena oli osoittaa, että onnistunutta kuvallista viestintää voi toteuttaa heikollakin teknisellä osaamisella. Aloitin projektin miettimällä, mikä on kappaleen perimmäinen viesti. Kuuntelin kappaletta ja luin sen tekstejä. Sain tiivistettyä viestin yhteen virkkeeseen ja aloin ideoida kuvallista toteutusta. Elettiin helmikuun 2011 alkua.

Kuukauden kestänyt nettisivuprojekti katkaisi musiikkivideon suunnittelun. Tämän jälkeen tuntui, että joudun aloittamaan alusta, koska ajatukseni olivat olleet liian kauan toisaalla. Otin ongelman asettelussa askeleen taaksepäin ja aloin miettiä tavoitteitani ja kohderyhmää. Kirjoitin tavoitteeni ylös ja mietin niiden tärkeysjärjestystä. Päädyin lopulta siihen, että haluan ennen kaikkea promotoida yhtyettäni. Oivalsin, että pystyn todennäköisesti tekemään paremman videon Girl-kappaleesta, jossa on selkeä ja tunteisiin vetoava viesti. Ensimmäiset työpäivät olin kysynyt itseltäni väärää kysymystä. Oikea kysymys löytyi tavoitteen asettelun kautta. Oivalsin, että tässä tapauksessa ideointi on pitkältä tavoitteiden ja ongelmien asettelua.

Viestittävän sisällön ideointi, viikot 11 - 14

Seuraavaksi aloin pohtia videon viestittävää sisältöä. Kirjoitin kappaleen lyriikat auki ja aloin miettiä, mitä haluan videolla kertoa. Tein itselleni kysymyksiä, kuten "Mikä on tarinan opetus?" ja "Mitä tunteita haluan välittää?". Kuuntelin kappaletta ja kirjoitin monta sivua tajunnanvirtaa. Katselin paljon muiden tekemiä musiikkivideoita ja selailin netissä kaikenlaista kuvallista viestintää. Päädyin lopulta kirjoittamaan Mitä kerron? -otsikon alle tekstin

"Paskaa on ja sitä tulee lisää. Älä pelkää elää, kokeilla ja epäonnistua, niin voit löytää hyvää."

Videon teemaksi määrittelin etsimisen. Ajattelu oli lennokasta ja projekti eteni hyvää vauhtia.

Aloin suunnitella videon tapahtumia ja mahdollisia hahmoja. Halusin yksinkertaisen tarinan, jossa perimmäinen idea tulee selkeästi esille. Ajatuksena oli kuvittaa kappaleen tunnelma ja lyriikat etsimis-teeman raameihin. Tässä vaiheessa projektia lähipiirissäni tapahtui yllättäen vakava trauma, joka katkaisi projektin etenemisen uudestaan. Seuraavat neljä viikkoa asuin poissa kotoani läheisteni luona ja suurin osa ajastani kului tapahtuneen ympärillä. Raporttini tuolta ajalta kuuluu seuraavasti.

”Tutustumista musavideoihin ja asian ajattelua vähän väliä. Tapahtunut löi jarrut päälle koko projektista. En pysty ajattelemaan tätä asiaa. En pysty syventymään ajatuksiini. Joitakin ideoita tullut musiikkivideoita katsellessa. Kuitenkin tämä tilanne on vallannut mielen, enkä ole pystynyt luovaan työskentelyyn. Ongelmaan ei toistaiseksi ratkaisua.”

Saadakseni ajattelun taas virtaamaan, yritin ottaa etäisyyttä asiaan viettämällä päivät toisaalla. Huomasin, että jos kaikki ympärilläni oleva muistuttaa minua asioista, jotka yritän hetkeksi unohtaa, en kykene keskittymään projektiini lainkaan. Ulkona tai muutoin epätavallisessa työympäristössä ajatus kulki selvästi paremmin. Aloin päästä takaisin työrytmiin tunti tai kaksi kerrallaan. Tein näiden neljän viikon aikana noin kymmenen todellista työtuntia.

Käsikirjoittaminen ja kuvallisen toteutuksen ideointi, viikko 15

Neljännän viikon jälkeisenä maanantaina, tarkastelin aikatauluani, ja huomasin että opinnäytetyöni deadlineen on kolme viikkoa aikaa. Synopsis oli tehty, mutta projekti oli vielä alkuvaiheessa. Meinasin jo luovuttaa, mutta päätin, että puristan projektin loppuun tavalla tai toisella. Tiukan päätöksen myötä trauma teki mielessäni tilaa musiikkivideolle. Tein uuden päiväkohtaisen aikataulun. Mietiskelin asioita, joita olin lukenut ja kirjoittanut luovuudesta tai ideoinnista. Keskittyminen oli edelleen hankalaa, mutta yritin ottaa itsestäni irti sen, minkä voin opiskelemani avulla. Kiersin päivän kavereideni luona puhumassa siitä, mitä olin tähän mennessä videosta ajatellut. Puhuminen selkeytti ajatuksia ja löysin tavan työstää asiaa muualla kuin sekavan pääni sisällä.

Kun sain asian puhumalla mieleeni, musiikkivideo alkoi pikkuhiljaa pyöriä myös unissani ja aamuisissa ajatuksissani. Olin lukenut, että aamulla tai yöllä herätessä ajattelu on lennokkaimmillaan. Pitäydyin muutamana aamuna tahallani unen ja valveen välisessä tilassa ja annoin alitajuntani leikitellä ajatuksilla puolestani. Kun ajatus oli tarpeeksi selkeä, kirjasin sen ylös ja kehittelin sitä myöhemmin päivällä. Käsikirjoitin videon pitkälti unissani saman viikon aikana.

Olin kertonut ystävälleni hankalasta tilanteestani ja tarpeesta työstää projektia paikassa, jossa ei ole häiritseviä virikkeitä. Hän tarjosi asuntoaan viikoksi käyttööni. Kutsuin entisen mainostoimistotyökaverini Anssin luokseni

keskustelemaan videosta. Kerroin mitä olen tähän mennessä ajatellut ja piirsin muutaman kuvan malliksi. Pelkästään asian selittäminen Anssille loi raamit siihen mennessä holtittomilta tuntuneille ajatuksille. Anssi tarttui ideoihini ja heitteli uusia. Hän toi tuoreen näkökulman, joka avasi minulle uuden oven polulle, jossa en ollut vielä käynyt. Ideoimme yhdessä lennokkaasti noin tunnin kerrallaan, kävimme välillä saunassa ja pidimme muutoinkin taukoja, jotka keskeytyivät toiselle tulleeseen ideaan videosta. Päivän jälkeen, ensimmäinen versio käsikirjoituksesta ja idea kuvallisesta toteutuksesta oli valmis. Seuraavat kaksi päivää hioin käsikirjoitusta ja tein nopeasti kuvakäsikirjoituksen.

4.3 Johtopäätökset

Projektin aikana vastaan tuli poikkeuksellisen paljon tilanteita, joissa luova ideointi tuntui todella vaikealta. Vallitseva elämäntilanne ja stressaavat olosuhteet tekivät luovan ajattelun välillä mahdottoman tuntuiseksi. Loppua kohden kiristynyt aikataulu pakotti myös kompromisseihin, jotka verottivat lopputulosta. Idean jatkokehittelylle ja projektin toteutukselle ei jäänyt tarpeeksi aikaa. Vaikeat olosuhteet kuitenkin pakottivat kokeilemaan ja keksimään keinoja, joilla ideoita saa puristettua. Lopputuloksena sain paljon arvokasta, käytännön kokemuksesta ammennettua informaatiota luovan ideoinnin edistämisen keinoista. Yhtä arvokkaana pidän tietoa luovaa toimintaa jarruttavista tekijöistä. Alkuperäisestä ajatuksestani poiketen havaitsin, että kuvallisen viestinnän luovat teot ovat paremminkin joukko pieniä ideoita, kuin yksi suuri. Oivalsin myös, että jos luovuuden esteet tekevät keskittymisen mahdottomaksi, on kaikki liikenevä luova energia käytettävä niiden minimoimiseen, kunnes ajattelutyö alkaa taas onnistua.

Ongelman asettelu

Luova vastaus löytyy helpoiten luovaan kysymykseen. Yllättävästi aseteltu ongelma voi olla projektin suurin luova idea. Varsinkin projektin alkuvaiheessa tulee ongelman asetteluun kiinnittää paljon huomiota, sillä alussa määritelty perimmäinen ongelma määrää koko projektin suunnan. Kohderyhmä ja sen luomat vaatimukset sekä omat tavoitteet täytyy selvittää huolella, jotta projektin syvimpään tarkoitukseen, sen ideaan, päästään käsiksi. Tämän jälkeen voidaan

määritellä ongelma eli kysymys, johon loppuosa projektista vastaa. Kysymyksen on hyvä olla selkeä ja yksinkertainen, ja se kannattaa pitää mielessä koko projektin ajan. Jokaista ratkaisua seuraa uusi kysymys, kunnes projekti on viety päätökseensä. Luova asenne on viisasta pitää mielessä jokaista ongelmaa asetettaessa ja ratkaistaessa. Lehmää voi etsiä puusta päivät pitkät, mutta ei se ole siellä.

Vuorovaikutus

Puhuminen, kirjoittaminen ja kuvien tekeminen auttoi jäsentämään vaikeasti hahmotettavissa olevia ajatuksia. Ideointimenetelmistä käytin itselleni tutuimpia aivoriiehtä ja miellekarttaa. Menetelmällä ei ole merkitystä, kunhan käytössä on keino, jolla ajatuksia saa tuotettua ja yhdisteltyä. Keskusteleminen ja kaverin kanssa ideoiminen oli hedelmällisintä työskentelyä koko projektin aikana. Usein pelkkä pohdittavien asioiden ääneen lausuminen voi synnyttää ratkaisevan idean, jos asiaa on mietitty tarpeeksi. On kuitenkin selkeästi eduksi, jos keskustelukumppanilla on asianmukaista tietotaitoa ja hän pystyy reagoimaan ideoihin. Toisen ihmisen mieli sisältää aina eri asioita kuin oma, ja tuo uusi näkökulma voi olla valtava voimavara. Kirjoittaminen ja kuvien tekeminen on puolestaan eräänlaista vuoropuhelua itsensä kanssa. Kuvasta voi saada ideoita, joita ei ajatellut kuvaa tehdessään.

Ympäristö

Negatiivisia muistoja tai häiritseviä ajatuksia herättävä ympäristö voi olla merkittävä este luovuudelle. Ideoita synnyttääkseen luova ajattelu vaatii täydellistä keskittymistä ajateltavaan asiaan. Ei-toivottuja ajatuksia herättävät aistiärsykkeet vaikeuttivat keskittymistäni voimakkaasti. Ystäväni asunnossa ja ulkona pystyin keskittymään huomattavasti paremmin kuin omassa kodissa tai toimistolla, jossa olen kokenut voimakkaita stressin tunteita.

Ajan käyttö

Kun ajattelu ei enää kulje eikä ideoita enää synny, väkisin yrittäminen on hyvin tehotonta. Suuri osa eteenpäin vieneistä ideoista syntyi taukojen aikana. Useasti hyvä idea tuli mieleen myös vessassa tai matkalla kahvinkeittoon. Omasta

työpisteestä irtautuminen tuntuu vapauttavan mieltä tutuista ajattelukaavoista. Tämän havaittuani pidin paljon taukoja ja jatkoin, kun mieli tuntui taas virkeämmältä. Sama pätee myös suuremmassa mittakaavassa. Kahdentoista tunnin työpäivän viimeiset tunnit eivät ole enää tehokkaita vaan rasittavat mieltä turhaan. Kun aivot alkavat väsyä ajatteluun, on hedelmällisempää lopettaa työt, levätä ja jatkaa työtä virkeämpänä seuraavana päivänä. Luovat ideat eivät katso kelloa, vaan saattavat virkeässä mielessä syntyä lyhyessäkin ajassa.

Uni

Uni nousi yllättävän suureen rooliin projektini varrella. Kun sain viritettyä mieleni ajattelemaan projektia, aloin nähdä unia videon tapahtumista. Kirjoitin uniani ylös heti herättyäni ja niistä muodostui merkittävä osa käsikirjoitusta. Huomasin myös, että aikaiset aamut olivat lennokkaimpien ideoiden aikaa ja aloin käyttää tuota tilaa tietoisesti hyväkseni. Huonosti nukuttu yö taas vaikutti negatiivisesti koko seuraavan päivän ajatustyöhön, kuten Tiede-lehdessä julkaistu artikkelikin kertoi (Ruukki, hakupäivä 15.1.2011).

Aikataulut

Luovuuden ja ideoinnin edistäminen on pitkälti luovuutta haittaavien asioiden eliminoimista. Tutkittavassa projektissa luovaa työskentelyäni haittasi ennen kaikkea lähipiirissä tapahtunut trauma ja siitä seurannut stressi. Stressi tappaa luovuuden, ja luovaan työhön ryhdyttäessä on se pystyttävä minimoimaan. Deadline ei tässä tapauksessa lisännyt kokemaani stressiä vaan ryhdisti minut organisoitumaan projektin loppuun saattamiseksi. Päiväkohtainen aikataulu oli paras stressin häivytyiskeino, jonka tässä tapauksessa keksin. Aikataulu tulee tehdä siten, että siinä on mahdollista pysyä vallitsevissa olosuhteissa. On hyvä jättää tilaa muuttujille, joita ei välttämättä osaa ottaa huomioon aikataulua tehtäessä. Jos aika ei riitä, on työmäärää supistettava. Tässä tapauksessa se tarkoitti kompromisseja idean jatkokehittelyn ja toteutuksen suhteen, mutta vapautti mielestäni riittävästi ajattelukapasiteettia projektin loppuun saattamiseksi.

5 POHDINTA

Luovuuteen liitetään usein mielikuvia hajamielisistä taiteilijoista tai hulluista tiedemiehistä. Kauan aikaa sitten luovimpia tekoja tekevät ihmiset ehkä olivatkin useimmiten jompaakumpaa. Luonnostaan poikkeavat ja poikkeuksellisesti ajattelevat ihmiset, joilla oli tarpeeksi vapaa-aikaa pystyivät toteuttamaan mielihalujaan erilailla kuin tavallinen kansa. Luovaa potentiaalia on kuitenkin jokaisessa ihmisessä. Aikojen alusta asti ihminen on pyrkinyt parantamaan elinolojaan tekemään elämästään helpompaa. Esimerkiksi karjatalouden, maanviljelyn ja kirjoitustaidon keksiminen ovat valtavia luovia tekoja, jotka ovat muuttaneet koko ihmiskunnan suuntaa. Tällaiset teot ovat mitä oivallisimpia esimerkkejä luovista prosesseista. Vallitsevat olot ovat synnyttäneet suuren sisäisen motivaation *tehdä asioita paremmin*. Ne ovat syntyneet johdannaisina aikaisemmista keksinnöistä, ja niiden kehittelyyn on osallistunut suuri määrä ihmisiä pitkien aikojen kuluessa. Kun esimerkiksi maanviljelyn keksimistä tarkastelee luovana prosessina pitkällä aikavälillä, voisi ajatella, että se on suuri joukko eri ihmisten ja ryhmien pieniä ideoita kasattuna yksiin raameihin. Lopputuloksena koko ihmiskunnan elämänlaatu on parantunut.

Olen tutkinut luovuutta ja ideointia edistäviä tekijöitä. Synnyttääkseen luovia ideoita ja tehdäkseen luovia tekoja on ihmisen omaksuttava luova asenne osaksi itseä. Stressi, kiire, ahdistava ympäristö, väsymys ja sulkeutunut mieli tappavat luovuutta. Kun luovaa asennetta tarkastelee elämäntapana, on helppo vetää johtopäätös, että luova elämäntapa on hyvää elämää. Luovan toiminnan lähtökohta, halu parantaa vanhaa, kertoo sen itsessään. Se on parempaa elämää. Se on stressittömämpää elämää. Se tuo helpotusta ja iloa sekä itselle että ympärillä oleville. Se on itsensä haastamista ja avointa suhtautumista kaikkeen. Se on lyhyempiä työpäiviä ja pidempiä lomia. Se on hyviä yöunia, torkkuja ja taukoja. Se on terve mieli terveessä ruumiissa.

Tulevaisuudessa en aio istua yhtään pitkää, turhauttavaa päivää työpisteeni ääressä saamatta mitään aikaan. Vaihtoehtoisesti käytän kaiken luovan energiani

siihen, miten saisin stressin häviämään ja mieleni virkoamaan. Aioin miettiä asioita, jotka elämässäni ovat huonosti, ja pohtia keinoja, joilla voisin muuttaa niitä paremmaksi. Sitä kautta pystyn paremmin luovaan toimintaan myös työssäni. Samaa voin suositella kaikille ihmisille. Virkeä ja avoin luova mieli syntyy hyvästä elämästä ja hyvä elämä luovasta elämäntavasta.

Kun luovuus on asioiden parantamista, on syytä tarkastella asiaa myös yhteisön ja etiikan näkökulmasta. Adolf Hitler ei onnistunut taidemaalarina, mutta eikö hän ollut erittäin luova? Paransiko hän maailmaa? Entä teollistuminen, polttomoottorit ja niistä seuranneet ympäristöhaitat? Keksijöiden mielissä on tuskin ollut ympäristön tuhoaminen, mutta seuraukset ovat olleet vakavia siitä huolimatta. Haluaisin ajatella, että luovuus suuntautuu nimenomaan parantamiseen, ei pahentamiseen. Suuret luovat teot ovat helpottaneet elämäämme, mutta myös aiheuttaneet valtavasti tuhoa. Tänä yltäkyläisyyden aikana ihmisillä on enemmän vapaa-aikaa kuin koskaan aiemmin. Voisimmeko kaikki käyttää tuota aikaa asioiden parantamiseen? Voisiko ihmiskunta yhteisönä alkaa elämään hyvää elämää ja käyttää luovan energiansa stressin poistamiseen planeettamme ja sen asukkaiden yltä? Olen vakuuttunut, että ihmiskunnassa on tarpeeksi luovaa potentiaalia korjaamaan luomansa ongelmat. Kyse on jälleen vain siitä, mihin luovan energiansa haluaa kohdistaa.

LÄHTEET

- Amabile, T. M. 1998. How To Kill Creativity. Harvard Business Review. Harvard Business School. S. 76-87.
- Heikkilä, J. 1981. Luovan ongelmanratkaisun Didaktiikka. Porvoo, Helsinki, Juva. WSOY.
- Korpelainen, K. & Lampikoski, K. 1997. Innovatiivisuus muutosvoima. Porvoo, Helsinki, Juva. WSOY
- Koski, J. T., Tuominen, S. & Kärkkäinen, I. 2004. Kuinka Ideat Syntyvät – Luovan ajattelun käsikirja. Porvoo. WS Bookwell Oy.
- Kunnon torkut ruokkivat luovuutta. Hakupäivä 15.1.2011.
http://www.tiede.fi/uutiset/3604/kunnon_torkut_ruokkivat_luovuutta
- Nöllke, M. 2004. Luovan työn tekniikat. Sari Hellsten. Helsinki. Oy Rastor Ab
- Rantanen, K. Luovuus kasvaa porukassa. Hakupäivä 15.1.2011.
http://www.tiede.fi/artikkeli/446/luovuus_kasvaa_porukassa#446
- Reunanen, J. 2007. Ideointiopas. Tampere. Pilot Kustannus Oy.
- Ruukki, J. Uni Kunniaan!. Hakupäivä 15.1.2011.
http://www.tiede.fi/artikkeli/212/uni_kunniaan_#212
- Sahlberg, P., Meisalo, V., Lavonen, J. & Kolari, M. 1993. Luova ongelmanratkaisu koulussa. Helsinki. Painatuskeskus Oy.