

intuitiivinen muotoilupeli · Mikko Arto Juhani Lehtola

Tekijä Mikko Arto Juhani Lehtola

Työn nimi Intuitiivinen muotoilupeli

Laitos Muotoilun laitos

Koulutusohjelma Muotoilun koulutusohjelma

Vuosi 2019

Sivumäärä 33

Kieli Suomi

Tiivistelmä

Opinnäyte tutkii intuitiota muotoiluprosessissa. Sen tarkoitus on saada syvempää ymmärrystä omaan suunnittelutyöhön intuition näkökulmasta. Intuitiota tutkittiin muotoiluprojektissa, jota ohjasi intuitiota haastava ja kehittävä muotoilupeli. Pelissä intuitiolle annettiin ratkaistavaksi muotoilullinen tehtävä, jonka jälkeen havainnoitiin minkälaisia ratkaisuita se tarjoaa ja mitä olosuhteita intuitio vaatii. Vaikka muotoilupelin funktio oli vain toimia alustana intuition tutkimiselle, sivutuotteena syntyi sarja mustia kukkaruukkuja.

Muotoilupeli teki hyvin näkyväksi sen, miten ja missä olosuhteissa intuitio toimii. Läsnaolon kokemuksella oli selkeä yhteys intuition. Voimakas kokemus intuitiosta auttoi luottamaan ideaan. Muotoilupelin osoitti selkeästi ne esteet, jotka haittaavat vapaata luomista ja intuitiivisten viestien havaitsemista. Peli paljasti myös takertumisen loogiseen ajatteluun suunnittelutyössä, kun läsnäolon kokemusta ei ollut.

Opinnäytetyö osoitti, että suunnittelutyössä on oman hyvinvoinnin ja työn laadun kannalta tärkeää kiinnittää huomiota siihen millaisessa mielentilassa työtä tekee. Intuition voi virittäytyä ja se kannattaa.

Avainsanat muotoilu, intuitio, luovuus, keramiikka, dreija, dreijaaminen, musta

“There are many ways of seeing, but the truest and the best is with the intuition, for it takes in the whole, whereas the intellect only takes in a part.”

– Soetsu Yanagi, The Unknown Craftsman

1	Johdanto	5
2	Intuitio	7
3	Intuitiivinen muotoilupeli	
3.1	Pelin lähtökohdat ja tavoitteet	9
3.2	Dreijattu musta kukkaruukku	10
3.3	Pelin säännöt	11
4	Pelin vaiheet	
4.1	Kestävä	15
4.2	Superfluus	17
4.3	Massiivinen	19
4.4	Röpelöinen	21
4.5	Vaikee	23
4.6	Strangely familiar	25
5	Epilogi: Massiivinen jatkokehitys	27
6	Johtopäätökset	29
7	Lähdeluettelo	32
	Liite: Pelikortit	

1 Johdanto

Opinnäytetyössäni tutkin intuitiota ja miten käytän sitä suunnittelutyössä. Opinnäytetyö on pyrkimys sekä ymmärtää omaa muotoiluprosessia intuition näkökulmasta että tiedostamisen kautta parantaa intuitiivisten viestien havaitsemista ja erottelukykyä.

Intuitiota voisi lyhyesti kuvailla yllättäen mieleen tulleeksi ratkaisuksi, jonka tietää oikeaksi ilman, että ei välttämättä ymmärrä sille heti perusteluja. Intuitio mielletään usein ominaisuudeksi, joka on vain luovilla taiteilijoilla, mutta todellisuudessa se on yksi ajattelun muodoista, joka on meillä kaikilla ihmisillä. Jokainen käyttää intuitiota, tiedostipa sitä tai ei ja pystymme kehittämään sitä harjoittelemalla. Intuition hyödyntäminen ja ymmärtäminen on tärkeää, koska se auttaa päätöksenteossa ja monimutkaisessa ongelmanratkaisussa tarjoten ratkaisuja, joihin looginen päättely ei pysty.

Tutkin omaa intuitiotani muotoiluprosessissa, jota ohjaa suunnittelemani intuitiivinen muotoilupeli. Pelissä intuitiolle annetaan muotoilullinen tehtävä ja havainnoidaan mitä ideoita se tarjoaa annettuun tehtävään. Idean pohjalta muovailtaan luonnosmainen esine dreijalla. Pelin synnyttämät havainnot ja ideat kirjataan ylös tutkimuspäiväkirjaan, jonka avulla voi jälkikäteen tutkia intuition merkitystä muotoon ja tulla tietoisemmaksi intuitiosta. Pelin lopputuotoksena syntyy sarja dreijaamalla valmistettuja mustia kukkaruukkuja.

Minua on aina kiinnostanut muotoilutyön lisäksi itse muotoiluprosessi – miten ideat syntyvät ja kehittyvät. Kun ymmärtää paremmin mitä suunnitteluprosessissa tapahtuu, on helpompi kehittää itseään ja työskentelytapoja. Halusin tehdä opinnäytetyön aiheesta, joka kehittää minua sekä muotoilijana että graafisena suunnittelijana, joka on toinen ammattini. Inspiraatio opinnäytetyöhön syntyi havainnosta, että torppaan ideoitani hyvin herkästi jos ne eivät heti täytä jotain loogisuuden tai käytännöllisyyden itse asettamiani tavoitteita. Opinnäytetyön tavoite on oppia luottamaan intuition enemmän ja toteuttamaan ideoita kriitikkömmämin.

2 Intuitio

Intuitio-sanaa käytetään yleiskielessä kuvaamaan monia toisistaan hyvin erilaisia asioita. Sitä saatetaan käyttää kuvaamaan erilaisia *tiedon muotoja* (vaisto, alitajuinen tieto, kehollinen tieto), *prosesseja* (tunnehajainen toiminta, assosiaatio, automaatio, ei sanallinen aistiminen, hahmontunnistus) ja *loputuloksia* (oivallus, tunne, ennakkoavustus, viesti, näky) (Raami, 2016, 44.).

Psykologiassa ihmisen ajattelu voidaan jakaa karkeasti kahteen erilaiseen tiedon käsittelyjärjestelmään, intuitiiviseen ja analyyttiseen. Intuitiivinen ajattelu on välitöntä, alitajuista ja ei-tietoista, kun taas analyyttinen ajattelu on tietoista ja sanallistavaa (Lindeman, 2008, 2171.). Intuitio pitää sisällään kaikki mielen toiminnot, jotka eivät vaadi tietoista päättelyä. Täten esimerkiksi pyörällä ajo tai kävely ovat intuitioon perustuvaa toimintaa, koska ne eivät vaadi tietoisesti mielen jatkuvaa ohjausta (Raami, 2016, 19.). Intuitiivinen ajattelu tarkoittaa automaattisiin prosesseihin perustuvaa ajattelua ja intuitio on automaattisten prosessien synnyttämää tietoista vaikutelmaa jostain asiasta (Lindeman, 2008, 2171.).

Evoluution näkökulmasta intuitiota on muun muassa se, että äidit osaavat huolehtia vauvoistaan. Työelämässä intuitiota voi hyödyntää esimerkiksi nopeutamaan päätöksentekoa, mutta tämänkaltainen asiantuntijaintuitio vaatii pitkäaikaista kokemusta ja laajaa tietämystä, jotta intuition tuoma tieto olisi luotettava. (Vasama, 2017)

Intuition selkeä etu verrattuna analyyttiseen ajatteluun on sen kyky tuottaa ratkaisuja ilman, että käsillä olevaa ongelmaa aktiivisesti pohtii. Hyvä esimerkki tästä on vanhan kansan vinkki, että joku ongelma jätetään hautumaan yön yli ja ratkaisu tulee aamulla selkeänä kuin itsestään. Moni kuvaa intuition kokemusta kirkastumisena tai välähdyksenä, ikäänkuin jonkinlaisena valkenemisena (Raami, 2016, 81.).

Analyyttinen ajattelu on sidottuna ajatuskulkuihin ja lineaarisuuteen, kun taas intuitiivinen ajattelu on ei-lineaarista ja yhdistelee vapaasti keskenään eri tietolähteitä, myös niitä jotka on talletettu aivoihin automaattisesti ilman aktiivista opettelua. Intuitiota tutkinut Asta Raami kirjoittaa, että joidenkin tutkimusten mukaan intuitiivisen ajattelun on arvioitu olevan jopa 300 000 kertaa nopeampaa kuin tietoinen päättely (2016, 25.). Vaikka luku onkin vain arvio, se on voimakas argumentti intuition käytön puolesta. Lupaavista mahdollisuuksista huolimatta intuition haaste on se, miten hyvin intuition pystyy tietoisesti valjastamaan annettujen tehtävien ratkaisemiseen ja kuinka varmistaa ratkaisuiden paikkansapitävyys.

Intuition kautta tullut tieto ei välttämättä tarkoita, että tieto olisi luotettavaa. Vaikka joku ajatus tai idea tuntuu todelta tai pätevältä, se ei välttämättä ole sitä. Myös tietoinen päättely on altis vääristymille. Molempia voi vääristää alun perin virheellinen ulkoa tullut tieto, uskomukset, asenteet, mielihalut, virheeliset alkuolettamukset, pelot ja muut voimakkaat tunteet (Raami, 2016, 29.). Hyvään intuitiokykyyn liittyy tarkka huomiokyky ja merkityksellisten signaalien erottamiskyky. Jollei intuitiokykyä kehitetä, intuitio helposti sekoittuu satunnaisiin tunnehajaisiin mielihajotteisiin, päähänpistoihin, haluihin, vaistoihin ja mielikuvitukseen (Raami, 2016, 35.).

Raami puhuu intuition tunnistamisesta *vahvistuksista*, jotka toimivat ihmisille merkinä intuitiosta. Vahvistukset eivät ole tae intuition luotettavuudesta ja kaikkiin intuitioihin ei liity vahvistuksia. Joskus intuitio on vain voimakas kuva tai ajatus. Sisäisiä intuition vahvistuksia Raamin mukaan ovat *fyysiset kehotuntemukset* (esimerkiksi kylmät väreet tai vatsanpohjatuntemukset), *tunteet* (rauha, lupaavuus tai tunteiden poissaolo) ja *mielen alueen vahvistukset* (oivallukset, näyt, loksahdukset tai uudestaan palaavat ajatukset). Jotkut saattavat kokea intuition tulevan itsensä ulkopuolelta esimerkiksi ei-kehollisten tuntemuksien, ”näkemisen” tai yhteyden kokemuksen kautta. Joillekin onnekkaita sattumat, toistuvat tapahtumat ja synkronisuuden kokemukset toimivat vahvistuksena intuitiosta. (Raami, 2016, 288-293.)

3 Intuitiivinen muotoilupeli

3.1 Muotoilupelin lähtökohdat ja tavoitteet

Suunnittelin opinnäytetyön produktiivisessa osuudessa intuitiota herättelevän muotoilupelin, jonka avulla tutkin omaa intuitiota muotoiluprosessissa. Pelin tarkoituksena on luoda suunnittelutyölle selkeät rajat - säännöt, alku ja loppu, sekä itseni ulkopuolelta tuleva tehtävänanto. Muotoilupelissä ei ole voittajaa tai häviäjää, eikä sen tavoitteena ole suunnitella valmista tuotetta.

Muotoilijana ja graafisen suunnittelijana koen olevani hyvin ulkoaohjautuva – ulkoa annetut tehtävänannot ja selkeät tekemisen rajoitteet luovat minulle turvallisen työskentely-ympäristön, jossa pystyn pitämään

yllä avointa ja leikkisää mielentilaa. Leikki on Asta Raamin mukaan tärkeää intuition hyödyntämisessä, koska leikissä on kyse kuvittelusta ja näkökulman muutoksesta (2016, 76.).

Pelin ja leikin ero on häilyvä, koska molemmissa on sääntöjä. Antti Salminen kirjoittaa leikin ja pelin eroista esseessään filosofisessa Niin & näin -aikakauslehdessä: *“Varsin monet eläimet leikkivät, ja lapset leikkivät ennen kuin puhuvat tai kävelevät. Kieli opitaan leikkimällä äänneillä. Leikki ei siksi ole kulttuurista ylijäämää tai turhuutta vaan elollisuuden perusvire. Peli vuorostaan perustuu symbolisiin sopimuksiin, jotka ovat tavalla tai toisella kielen piirissä. Siinä missä leikki on anarkiaa kauneimmillaan, pelillä on perusteensa ja rajansa. Nämä kaksi eivät silti ole vastakohtia eivätkä poissulje toisiaan, vaan leikilliset ja pelilliset piirteet voivat yhtyä samassa tilassa ja eleessä.”* (2012, 93.).

Leikkisyyden vastakohta on mielestäni suorittava ja kriittinen mielentila, jossa arvostellaan kaikkia pie-

nimpiäkin virheitä. Muotoilupelissä on pyrkimys tarkkailla hyväksyvästi kaikkia ajatuksia ja ideoita, joita intuitio tarjoaa – myös niitä näennäisesti huonoja ideoita. Julia Cameron korostaa kirjassaan Tie luovuuteen, että luovuuden kehittämisessä on tärkeää antaa itselleen lupa olla myös huono, surkea ja aloittelija (1992, 62.). Tämä on itselleni haastavaa, koska olen aina kokenut painetta osata jonkun asian heti täydellisesti, vaikka en sitä vielä osaisi.

Usein intuitioon liittyy se, että ratkaisu tulee johonkin käsillä olevaan ongelmaan ikään kuin “tilaamatta”. Asta Raami väittää, että intuitioon voi virittäytyä tietoisesti ja intuition kautta voi hakea tietoa ja ideoita (2016, 40.). *“Kun mieleemme saa selkeän tavoitteen, se alkaa työskennellä tavoitteen ratkaisemiseksi. Intuitio alkaa hakea, yhdistellä ja suodattaa kaikkea mikä mahdollisesti liittyy tavoitteen saavuttamiseen.”* (Raami, 2016, 173.). Muotoilupelissä intuitiolla annetaan tehtäviä ratkaistavaksi, tutkitaan miten intuitio tarjoaa ratkaisuja ja testataan voiko ylipäätään intuitiota tilata ratkaisuita.

3.2. Dreijattu musta kukkaruukku

Muotoilupelissä intuitio saa tehtäväkseen suunnitella kukkaruukun muodon. Pelin aiheena voisi olla mikä tahansa ideoita tarvitseva aihe, kuten logo, vaate, rakennus tai laulu. Peliä voisi pelata myös vain luonnostelemalla, koska pelin tarkoituksena on ainoastaan tutkia ja kehittää omaa intuitiota, eikä välttämättä luoda mitään valmista ja konkreettista.

Koen itse kuitenkin tärkeänä, että pelin aikana muotoilen käsilläni jotain konkreettista, koska kaikki tieto ei ole pelkästään ajatuksissa vaan tietoon voi päästä käsiksi myös tuntoaistin kautta. Camilla Groth kirjoittaa väitöskirjassaan, että tunteet ja aistikoemukset ovat linkittyneitä muotoilijan tai artesaanin taitoihin ja sinällään ne muodostavat sanattoman ja sisäistetyn (embodied) ammattitietämyksen (knowledge of a practice) (2017, 81.).

Dreijaus ja sen kehittäminen oli aikoinaan yksi tärkeimmistä syistä tulla opiskelemaan keramiikka-muotoilua, joten tekniikkana se on luonteva valinta kandidaatin opinnäytetyöhöni. Dreijaaminen lisää projektiin haptisen ja taktiilisen ulottuvuuden, joka mahdollistaa intuitiolle keinon löytää ratkaisun muuten kuin visuaalisin keinoin.

Kukkaruukussa minua kiehtoo sen vaatimattomuus verrattuna muihin perinteisiin kodin keramiikkaesineisiin. Vaikka kukkaruukku on kotona esillä koko ajan, sen valintaan ei käytetä välttämättä niin paljon harkintaa ja rahaa, kuin harvemmin esillä oleviin astioihin. Kukkaruukku sentään ylläpitää elämää!

Ennaltamäärätyllä lasitteella halusin rajata sen, että muotoilupeli keskittyy vain muotoon. Lasitteen värin ja himmeyden valitsin henkilökohtaisten mieltymysten mukaan, koska mielestäni viherkasvi tulee parhaiten esiin kukkaruukussa, jonka pinnassa on musta mattalasite.

3.3. Pelin säännöt

Pelissä on kolme eri vaihetta, jotka toistuvat syklisesti: pelikortit, luonnostelu ja dreijaus. Peliin kuuluu myös kaksi intuitiota kehittävää harjoitusta, aamusivut ja meditaatio, jotka jatkuvat päivittäin koko pelin ajan. Prosessin aikana tutkimuspäiväkirjaan kirjoitetaan ylös havaintoja ja tunteita.

Meditaatio

Raamin mukaan läsnäolo on tie intuitioon: *“Juuri käsillä olevassa tilanteessa tarvittavat aistit ja havaitseminen terävöityvät. Huomaamme vaivatta, mitä havaitsemme ja koemme, sen sijaan että olisimme mielemme sisäisissä kuvitelmissa, menneessä tai tulevaisuudessa.”* (2016, 102.). Intuition viestit saattavat olla välillä hyvin vaikeasti havaittavia pieniä kuiskauksia, joten mieltä on hyvä kouluttaa lempeämmäksi, avoimemmaksi ja tarkkaavaisemmaksi. *Hyväksyvä havainnointi* on loistava keino intuitiokyvyn kehittämisessä (Raami, 2016, 37.).

Asta Raamin haastattelema Esa Saarinen puhuu intuitioon ja läsnäolevaan tilaan virittäytymisestä: *“Avain intuition käyttötilanteeseen on nykyhetkisyys*

ja sellainen elämän ihmeen syleilyssä oleminen tai sen aallolla surffaaminen. Kun olemme sosiaalisia olentoja, niin toisiin ihmisiin kytkeytyneisyys ja odotushorisonttiin kytkeytyneisyys ovat oleellisia. Ja kaikki tämä samanaikaisesti, ei niin, että erikseen vaan kaikki tämä samanaikaisesti. Nämä ovat eheyden kokemisen kontekstissa sellaisia avainmääreitä.” (2016, 132.).

Jokaisen kokemus läsnäolevasta tilasta on yksilöllinen. Kun itse olen läsnäolevassa tilassa, kokemus on ennen kaikkea visuaalinen – maailma näyttää silloin tarkalta, kirkaalta ja kauniilta. Väriin, valoon, varjoihin ja muotoihin on helppo keskittää huomio ja ympäristöstä löytyy aina silloin jotain mielenkiintoista. Kun olen esimerkiksi stressin takia läsnäolottomassa tilassa, olo on “sokea” – en pysty näkemään päässä pyöriviä ajatuksia pidemmälle ja mikään visuaalisessa kentässä ei tunnu kiinnostavalta. Keskittyminen on silloin vaikeaa. Raami kirjoittaa, että tällaisessa tilassa on vaikea havaita intuition viestejä (2016, 36.).

Jokaisella on omia ja henkilökohtaisia keinoja virittäytyä läsnäolevaan tilaan ja intuitioon. Joku saattaa lähteä kalaan tai toiset avautuvat intuitiolle tanssimalla. Raamin mukaan kävely ja lenkkeily ovat hyviä keinoja avautua intuitiolle (2016, 79.). Kaikki edellämainitut keinot ovat kokemukseni mukaan hyviä,

mutta olen huomannut, että itselläni meditaatio toimii parhaiten läsnäolevaan tilaan pääsemiseen.

Termi *meditaatio* on laaja-alainen käsite, joka kattaa monia erilaisia harjoitteita, joiden tavoitteet vaihtelevat pelkästä kehollisesta rentoutumisesta henkiseen tai uskonnolliseen heräämiseen. Kaikille yhteistä on mielen tyhjentäminen häiritsevistä ajatuksista ja pyrkiminen tuomaan huomio kehoon ja läsnäolevaan hetkeen (Norberg 2005, 23.). *“Jos on kovin tiiviisti oman päänsisällä – siis ajattelee paljon – yhteys oman kehon tunteisiin ja muihin intuition ulottuvuuksiin jää hennoksi.”* (Raami, 2016, 15.).

Muotoilupeliin kuuluu oleellisena osana meditaatioharjoitus, joka edeltää aina jokaista pelin vaihetta. Sitä on tarkoitus harjoittaa myös välipäivinä, jolloin muotoilupeliä ei aktiivisesti pelata. Valitsin meditaatioksi yksinkertaisen harjoituksen, jossa kiinnitetään huomio hengitykseen ja kehoon. Hengityksiä voi halutessaan laskea, mutta tärkeintä on, että hengitys kulkee vapaana. Kun meditaation aikana huomio herpaantuu hengityksestä esimerkiksi jonkun ajatuksen tai tunteen takia, niin silloin vain huomioidaan keskittymisen muutos hyväksyvästi ja tuodaan huomio hellästi takaisin hengitykseen. Meditaation kesto voi vaihdella, mutta olen havainnut, että 10-20 minuuttia riittää hyvin.

Pelikortit

Jokaisessa pelikortissa on erilainen tehtävä, jonka toteuttamalla löydetään adjektiivi ympäröivästä havaintotodellisuudesta. Tämä adjektiivi toimii tehtävänantona ja lähtökohtana intuitiolle löytää muoto kukkaruukulle. Raami väittää, että intuition kehittäminen vaatii havainnointikyvyn parantamista (2016, 259.), joten adjektiivien etsiminen toimii pienenä havaintoharjoitteena. Adjektiivia etsiessä pyrin tekemään kaiken hyvin tiedostavasti kiinnittäen huomion siihen mitä näen, mitä tunnen, mitä kuulen, mitä haistan, mitä maistan ja mitä tunteita sosiaalinen vuorovaikutus saa minussa aikaan.

Tehtävänantona intuitiolle voisi yhtä hyvin toimia mikä tahansa sana, tunne tai visuaalinen havainto. Valitsin adjektiivin, koska graafisena suunnittelijana olen tottunut siihen, että asiakkaat usein ilmaisevat toiveitaan adjektiivein.

Korttien tehtävänannot sisältävät havaintotodellisuutemme eri ulottuvuuksia: visuaalinen, haptinen, auditiivinen ja sosiaalinen. Keskittyminen ja intuitio vaativat kaikkien aistien käyttämistä (Raami, 2016, 135.). Kortit luovat peliin jännittävän leikillisen ulottuvuuden, joka haastaa havainnoimaan ympäristöä kaikin aistein. Yhteensä kortteja on seitsemän. Syklin alussa kortit sekoitetaan ja valitaan yksi sattumanvaraisesti.

I

Ihmisjoukossa kuultu kuudes adjektiivi

II

Radiosta kuullun kappaleen ensimmäinen adjektiivi

III

Etsi kasvitieteellisestä puutarhasta adjektiivi

IV

Nopalla arvotun kirjaston kerroksen ensimmäisen näkemäni punaisen kirjan sivulta 88 ensimmäinen adjektiivi

V

Katukuvassa nähty kuudes adjektiivi

VI

Taidenäyttelyssä ensimmäinen teoksen nimessä oleva adjektiivi

VII

Satunnaisen kohtaamani ihmisen antama adjektiivi

Luonnostelu

Luonnosteluvaihe alkaa heti kun adjektiivi on löytynyt. Se ei ole aktiivista luonnostelua, vaan ennemmin kuuntelevaa luonnostelua, koska sen tarkoitus on havainnoida ideoita ja ajatuksia, joita intuitio tarjoaa. Käytännössä se tarkoittaa sitä, että adjektiivin löytymisen jälkeen jatkan muita puuhia ja kirjaan ylös ideoita aina kun niitä tulee. En yritä pakottaa ideaa tulemaan, koska se saa aikaan suorittavan ilmapiirin. Jos ideaa ei tule, se on myös osa peliä ja siten tärkeä havainto. Luonnosteluvaihe kestää seuraavaan päivään, jolloin alkaa dreijausvaihe.

Dreijaus

Luonnostelun jälkeisenä päivänä valitaan idea, joka puhuttelee eniten ja jossa intuitio oli voimakkain. Luonnoksen pohjalta dreijataan kaksi kukkaruukkua, koska jos ensimmäisen ruukun kohdalla tulee intuition tuomia jatkoideoita, niin ne voidaan toteuttaa toisen ruukun kohdalla. Dreijaus toimii itsessään myös läsnäoloharjoitteena.

Aamusivut

Pelin aikana teen joka aamu luovuutta kehittävän läsnäoloharjoituksen nimeltä Aamusivut, joka on Julia Cameronin kirjasta Tie luovuuteen (1992, 31.). Harjoituksen tarkoituksena on tyhjentää mielestä kaikki siellä pyörivät ajatukset ja oppia luomaan kritiikittömämmin. Cameron uskoo, että harjoitus auttaa vähentämään sisäisen kriitikon valtaa. Aamusivut on ensisijaisesti kehitetty kirjoittajille, mutta Cameronin mukaan harjoituksesta hyötyvät kaikki alasta riippumatta (1992, 41.).

Aamusivut-harjoituksessa kirjoitetaan välittömästi heräämisen jälkeen kolme sivua tekstiä ilman mitään kritiikkiä hyväksyen kaikki mitä mielestä tulee ulos. Tekstin on tarkoitus olla vain ajatuksen virtaa, eikä sen tarvitse sisältää mitään suuria oivalluksia tai ideoita. Cameronin mielestä on erittäin tärkeää, että aamusivut kirjoitetaan käsin, koska käsien kautta päästään paremmin kiinni tunteisiin (1996, 34). Käsi-alalla, kieliopilla tai tekstin sisällöllä ei ole väliä, koska

harjoituksen tarkoitus on vain oppia luomaan ilman kritiikkiä. Harjoitus tulee tehdä heti heräämisen jälkeen, koska silloin sisäinen kriitikkomme ei ole vielä hereillä. Harjoituksen kautta asenne luomiseen ja ajatusten vastaanottamiseen muuttuu lempeämmäksi.

Myös Raami kirjoittaa siitä, että mieltä on erittäin tärkeää kouluttaa vastaanottamaan ideoita ja ajatuksia avoimesti (2016, 42.). Jos sisäinen kriitikkomme karsii ideoita jo ennen kuin olemme niistä edes kunnolla tietoisia, menetämme ne.

Tutkimuspäiväkirja

Kirjoitan ja piirrään tutkimuspäiväkirjaan kaikki ajatukset ja ideat, joita pelin aikana syntyy. Kaikki pelin vaiheet ja pelin aikana syntyneet ajatukset on tärkeä kirjata ylös, jotta niitä voi myöhemmin analysoida ja tutkia.



4 Pelin vaiheet

4.1 Kestävä

Maanantai 12.3.2018

Pelin ensimmäinen päivä. Meditoidessa tuntui, että mielellä oli tarjota jokaiselle uloshengitykselle oma ajatuksensa. Ajatuksiin oli tänään erittäin helppo taikertua. Paljon ajatuksia tuli odotuksista ja jopa muotoilupelin lopputuloksista, vaikka peli ei ole edes vielä alkanut. Pelotti, että tuleeko yhtään hyvää ideaa tai ideoita ollenkaan. Vielä ehtisi vaihtaa opinnäytetyön aihetta – neljännen kerran.

Pelikortin tehtävä oli löytää "Katukuvassa nähty kuudes adjektiivi".

Lähdin kävelemään Helsinginkatua pitkin kiinnittäen huomion teksteihin, joita katukuvassa näkyy. Oli yllättävää huomata kuinka paljon sanoja ympärillämme on ja kuinka monilla viesteillä meitä yritetään saavuttaa.

Vietnamilainen. Fast. Happy. Fair. Helppo.

Kuudes adjektiivi löytyi Kurvista, parturikampaamon ikkunassa olevasta mainoksesta. "Kestävää muotoilua". Mainoksessa vaaleahiuksinen nainen pitää kädessään kristallia.

Päivän aikana tuli vain yksi idea mieleen, josta en päässyt eroon. Paska idea. Idea liittyi siihen, että jos esineen reunaan tekee paksunnoksen, niin esineestä tulee kestävämpi. Olo ei ollut kovin läsnäoleva, joten on vaikea sanoa tuliko idea loogisen päättelyn tuloksena vai intuiona. Ajatukset pyöri liikaa epäonnistumisen peloissa. Olo malttamaton, pääsispä jo dreijaamaan.

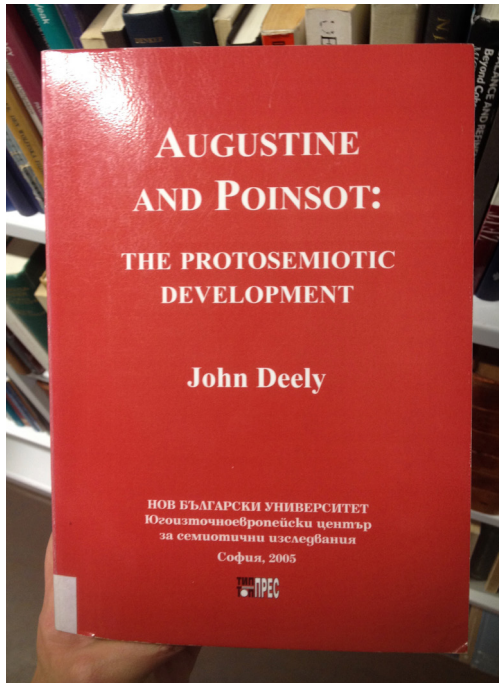
Hävettää, että dreijaan näin rumaa ja tavallista kukkaruukkua. Vielä kaksin kappalein. Ei mitään oivallusta tai mielenkiintoista ja mittasuhteet ihan pielessä. Ruma. Ja savella tuntuu tänään olevan oma tahto. Vaikka täällä keramiikkastudiossa ei oo ketään muuta paikalla, niin silti tuntuu että "esitän dreijaamista" jollekin.

Ensimmäisen kukkaruukun suunnitteluun ja dreijaukseen liittyi paljon kriittisiä ajatuksia. Oli todella vaikea olla läsnä ja keskittyä siihen mitä teki. Pystyin meditaation avulla palaamaan ajoittain läsnäolevaan tilaan, mutta ajatukset olivat lähes koko luonnostelupäivän ja dreijauspäivän joko menneessä tai tulevaisuudessa. Kukkaruukkuihin oli vaikea suhtautua vain tutkimusvälineinä ja sisäinen vaade täydellisyydestä vei prosessista leikkisyyden. Läsnäolon puutteesta voin päätellä, että muodot löytyivät loogisen päättelyn tuloksena, eivät intuition kautta.

Mieli ei ollut auki ja läsnäoleva. Ajatukset olivat kriittisiä ja tarrautuneita odotuksiin ja pelkoihin. Mieli tarrautui kiinni siihen mitä sillä oli käytettävissä, eli ennalta annettuihin rajoitteisiin, joista pystyi loogisen päättelyn kautta löytämään lopputuloksen. Raamin mukaan pahin intuitiota haittaava tunne on pelko (2016, 289.). Muita intuitiota vinouttavia tunteita hän mainitsee liian innostumisen, rakastumisen ja suuret odotukset.

Vaikka ensimmäisen ruukun dreijaaminen aiheutti epämiellyttäviä tunteita, koin tärkeäksi tehdä valmiiksi kukkaruukun, jonka koin olevan ruma jo luonnostellessa. Kuten Cameron kirjoitti, luovuuden kannalta on tärkeää antaa itselleen lupa olla myös huono (1992, 62.).





4.2 Superfluous

“Nopalla arvotun kirjaston kerroksen ensimmäisen näkemäni punaisen kirjan sivulta 88 ensimmäinen adjektiivi”. Noppa antoi kuutosen.

Kaisa-talon kirjaston 6. kerroksen filosofian osastolla silmäni osui ensimmäisenä John Deelyn kirja Augustine and Poinso: the Protosemiotic Development. Sivun 88 alusta:

*”... perception and intellection, where this same postulation is anything but **superfluous**) a final objective termination for the activity of sensation in something produced by the organism itself.”*

Superfluous, suomeksi liiallinen tai tarpeeton.

Päässä pyörii vielä ajatukset edellisen kukkaruukun epäonnistumisesta ja siitä, että mahdollisesti mulla ei oo ollenkaan intuitiota ja en koskaan enää kykene luomaan mitään mielenkiintoista. No niin Mikko, aika meditoida.

On vaikeaa olla läsnä epävarmuuden kanssa, että tuleeko ideaa vai ei. Jähmetyn, kuin jänis ajovaloihin. On helppo sortua loogiseen päättelyyn, jos epäilee idean tuleeko ideaa vai ei. Loogisesti päätettyä lopputulosta on myös helpompi perustella muille. Mutta nyt sun ei tarvii perustella muotoa kenellekään.

Valitussa ideassa kukkaruukussa on kiinni pienempi ruukku, josta on reikä isomman ruukun puolelle. Pienempään ruukkuun voi istuttaa jonkun pienemmän kasvin, joka saa kosteutta isomman ruukun kautta.

Dreijatessa oli nyt helpompi keskittyä – ehkä kunnolla tehty meditaatio auttoi. Juttelin Sallan kanssa “Dreijantaista” ja oli helpottavaa kuulla, että hänellä oli paljon samankaltaisia kokemuksia itsekritiikin kanssa. Salla sanoi, että kriittisyys helpotti projektin loppupuolella ja jälkikäteen sitä osasi arvostaa jotain muotoja, joita alussa vihasi.

Dreijantai on Salla Luhtaselan tekemä kouluprojekti kokeilevan muotoilun kurssilta, jossa hän monen päivän ajan dreijasi sarjana pieniä kappaleita punasavesta. Hän keskittyi projektissa kiinnostaviin muotoihin ilman, että dreijatuilla kappaleilla oli ennaltamäärättyä funktiota. (Luhtasela, 2018, 34.)

Taas tuntu siltä, että idea oli enemmän loogisen päättelyn tulosta. En kokenu mitään tunneyhteyttä ideaan tai muotoihin.

Tutkimuspäiväkirjaa läpikäymällä tein havainnon, että tästä kukkaruukusta en tehnyt yhtään piirrettyä luonnosta, vaan kaikki ideat olivat sanallista lineaarista päättelyketjua. Pohdinta osoitti, että idea oli loogisen päättelyn tulosta, eikä intuitiivinen idea.





4.3 Massiivinen

“Ihmijoukossa kuultu kuudes adjektiivi”

Valitsin ihmisjoukoksi metron, koska siellä on mahdollista istua ja kirjoittaa ylös havaintoja. Nousin metroon Kaisaniemen metroasemalta kohti Vuosaarta. Menin istumaan penkille ja suljin silmäni. Rentouutin kehon ja meditoin hetken. Vein huomion kaoottiseen äänimaailmaan, jossa meni sekaisin ihmisten puhe ja metrovaunusta lähtevät äänet. Ainoastaan pysäkkikuulutukset ja ovien avautumiset tauottivat lähes musertavalta tuntuvaa äänimattoa, joka oli yllättävän meditatiivinen. Pystyin pysymään rauhallisessa

ja läsnäolevassa tilassa. Kakofoniasta erottui välillä sanoja ja lauseita. Oli todella kiehtovaa kuinka paljon erilaisia ääniä kuulee metromatkan aikana, kun vain keskittyy kuuntelemaan.

*Oli haastavaa käsittää mistä suunnasta puhe tuli.
Innokas. Suora. Finnish. Kallis. Vapaa.*

Juuri ennen Vuosaaren metroasemaa takanani istuva vanhempi rouva puhui vieressä istuvalle naiselle miehensä terveydestä: “... se oli niin **massiivinen**, että sydän pysähtyi.” Välittömästi tämän kuultuani tapahtui “kirkastuminen” ja sain voimakkaan intuition kukkaruukun muodosta ja siihen muotoon liittyvän kehollisen kokemuksen, joka oli sulamisen tunne, kun jalat pettäivät alta.

Nuorena näin vierestä, kun pikkuveljeni juoksi suojaatiellä liikkuvan auton eteen ja lensi monta metriä. Muistan kuinka jalkani sulivat alta järkytyksen takia ja romahdin polvilleni. Veli selvisi pienillä ruhjeilla. Tämä sama sulamisen tunne tuli metrossa, kun kuulin adjektiivin. Yhteys keholliseen kokemukseen ja muotoon tuli ensin, ja vasta myöhemmin tajusin niiden yhteyden menneisyyden tapahtumiin.

Kas, kriitikkokin heräsi nopeasti. Se alkoi syöttää tarinoita kuinka idea muistuttaa liikaa koulukaverin kurssityönä tekemää voikippoa ja että muoto on liian yksinkertainen. Kriitikon mielestä muoto pitää pystyä perustelemaan logiikan tai funktion kautta.

Oli rentouttavaa dreijata, kun pystyi keskittymään siihen miltä dreijalla pyörivä savi tuntui sormien välissä. Nautinnollinen tunne kun savi liikkui sinne minne halusin sen menevän. On innostavaa, kun intuition tuoma sisäinen tunne on siirtynyt johonkin elottomaan kappaleeseen. Katsoa esineen muotoa ja todeta, että minusta tuntui tuolta.

Kokemani kirkkauden kokemus oli itselleni merkki siitä, että idea tuli intuition kautta. Myös jotkut Raamin haastattelemat ihmiset kuvaavat intuitiota kirjastumisena, lampun syttymisenä tai välähdyksenä (2016, 81.).

Idean tullessa siinä oli mukana vain muoto ja kehoellinen kokemus. En aluksi ymmärtänyt idean ja kehoillisen kokemuksen lähdettä menneisyyden tapahtumiin. Raami on tehnyt saman huomion: “Intuitiota käytettäessä tiedetään ennen kuin tiedetään – vaikka ei tiedetä, miksi tai miten tiedetään. Päätöksen perustelut etsitään jälkeenpäin, jos tahdotaan.” (2016, 143.). Kokemus oli niin voimakas, että tiesin tämän idean olevan hyvä.





4.4 Röpelöinen

Aamusivuja kirjoittaessa tajusin kuinka tärkeää ne on kirjoittaa käsin. Paperille on tarkoitus saada kaikki päässä pyörivät ajatukset ja niihin ajatuksiin on helppo samaistua. Mutta kun ne kirjoittaa käsin niin kosketusaistin kautta huomio siirtyy helpommin omaan kehoon ja hengitykseen. Tunne siitä miten käsi ja kynä yhteistyössä raapii paperia auttaa saamaan etäisyyttä omiin ajatuksiin.

“Etsi Kasvitieteellisestä puutarhasta adjektiivi”

Menin Kaisaniemen Kasvitieteelliseen puutarhaan katselemaan, koskettelemaan ja salakuuntelemaan.

Ilman selkeämpää ohjetta kirjoitin ylös adjektiiveja ja valitsin niistä puhuttelevimman, **röpelöinen**. Poimin sen yhden begonian äärellä salakuunnellusta keskustelusta. Valinnan jälkeen kriitikko taas heräsi.

Miksi vastustan sanaa “röpelöinen”? Onko se sen epämääräisyys ja muodottomuus? Pelkkä pinta ilman syvyyttä ja funktiota.

Luonnostelussa ei tullut voimakasta intuitiota tai kehoallista kokemusta. Luonnostelun jälkeen kriitikko valitti lisää. Mutta päätin dreijata idean kriitikoista huolimatta

Muoto ei ole päästävä ja muutenkin epämääräinen. Eihän tossa ole mitään kunnon ideaa ja se näyttää lapselliselta.

Kukkaruukun muoto tuntui dreijatessa päättömältä ja kummalliselta, mutta juuri sen takia sitä oli hauska dreijata. Tuli mieleen ajat ennen kun tulin opiskelemaan keramiikkaa, jolloin sitä vaan dreijasi dreijamisen riemusta. Oli vapauttavaa dreijata jotain niin kummallista ja vielä muiden nähden. Tuntu, että olis pitänyt hävettää, mutta ei hävettänyt. Dreijatessa tuntui kuin kädet ohjasivat muodon syntyä ilman, että ohjasin niitä aktiivisesti.

Kukkaruukkuun kuuluu itse ruukku-osan lisäksi aluslautanen, joka sulautuu osaksi ruukun muotoa. Toisessa ruukussa on aluslautasessa kaatonokka. Idea kaatonokasta tuli intuitiivisesti dreijausvaiheessa.



4.5 Vaikee

“Radiosta kuullun kappaleen ensimmäinen adjektiivi”

Laitoin radion päälle ja Bassoradiosta soi DJ Ibusalin
Anna mun olla rauhas.

*“... anna mun olla rauhas. Vaikee päästä lähtemään ku
joku roikkuu kaulas.”*

Kirjoitin sanan ylös ja meditoin. Meditaation avulla saavutin läsnäolevan tilan ja sain kiinni miltä *vaikee* tuntuu kehollisesti – joku mikä on niin monimutkaisesti mytyssä ja lukossa, että sitä on vaikea lähestyä ja avata. Mieleen tuli välähdyksen omaisesti muoto, joka suojelee itse itseään ja sen sisällä olevaa kasvia. Samalla tavalla kuin Massiivisen kanssa, koin herkistymisen ja kirkkauden tunteen. Myös Raami mainitsee tästä herkistymisestä (2016, 144.).

Herkullinen kreisi ajatus, mehukkaan epäkäytännöllinen. Tän ruukun multia ei voi vaihtaa ilman, että kasvia vahingoittaa. Eniten tässä kiehtoo se, että jostain vaikeasta ja lukitusta kasvaa jotain kaunista.

Ruukku koostuu kahdesta osasta, joista ylempi osa menee alemman osan sisään. Ruukun alemman osan halkaisija on sama kuin aluslautasen.

Nautin suunnattomasti *Vaikee*-kukkaruukkujen dreijaamisesta, koska ne olivat muodoltaan hyvin monimutkaiset toteuttaa dreijaamalla. Mutta samalla pohdin miksi usein päädyn tekemään monimutkaisia muotoja tai valmistusteknisesti monimutkaisia ratkaisuja.

Huomasin luonnostelu- ja dreijausvaiheessa, että mieli alkoi pomppia takaisin Massiiviseen ja intuitio alkoi syöttää ideoita siihen. Kirjasin kaikki ideat ja ajatukset ylös tutkimuspäiväkirjaan.

Mitä jos Massiivisesta kehittäisi altakasteluruukun? Alaosan pyöreää muotoa voisi käyttää vesisäiliönä.





4.6 Strangely familiar

“Taidenäyttelyssä ensimmäinen teoksen nimessä oleva adjektiivi”

Valitsin tehtävän suorittamiseen Kiasmassa olevan Grayson Perryn Kansanviisautta-näyttelyn, jossa oli esillä keramiikan ja seinävaatteiden lisäksi teoksia valuraudasta ja pronssista. Brittiläinen Perry on tunnettu terävistä kommentteista yhteiskuntaan ja politiikkaan. Näyttelyssä oli käsitelty räväkästi muun muassa uskontoa, identiteettiä, seksuaalisuutta, sukupuolta ja sosiaalisia rakenteita.

Ensimmäinen teoksen nimestä löytynyt adjektiivi oli *familiar*. Koko teoksen nimi oli *Strangely Familiar*, suomeksi *Oudosti tuttu*, joten päätin sisällyttää myös adverbien *strangely* osaksi tehtävänantoa.

Perryn teos on siirtokuvien ja piirroksien koristeltu keramiinen ruukku. Kuvapinnan etualalla on sinertäviä hahmoja, jotka näyttävät olevan osana jonkinlaista BDSM-seksikohtausta. Nunnalta näyttävä hahmo pitää kädessään katetria, taustalla olevaa miestä talutetaan kaulapannasta ja imurin letkuun kietoutunut nainen on köytettyä tuoliin. Viiksekäs mies mekossa ja korkokengissä on sitonut peniksensä narulla. Taustalla näkyy tummia brittiläisiä taloja, joiden lomassa vilisee toistettuna lause *Daddy don't hit me, mummy*

stop him. Grayson Perry on avoimesti transvestiitti ja jo nuorena hän tajusi olevansa myös masokisti ja näitä teemoja hän on käsitellyt myös muissa teoksissaan.

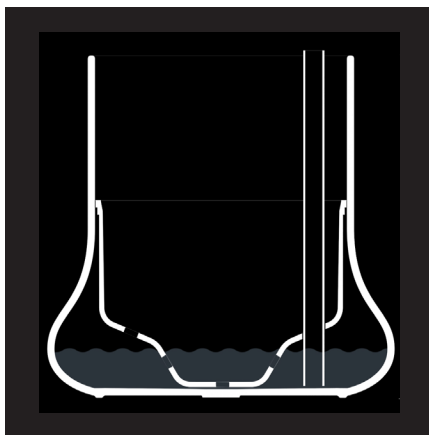
Näissä töissä on kadehdittavan häpeilemätön vapaus.

Vaikka Perryn teos oli inspiroiva ja *strangely familiar* -teemassa oli potentiaalia todella monenlaiseen kukkaruukkuun, yhtään ideaa ei tullut intuitiivisesti. Olin jo niin innoissani *massiivinen*-idean jatkokehityksestä, että lipsuin pelin säännöistä ja unohdin tehdä meditaatioharjoitukset.

Peli oli menetetty kun dreijaamisen sijasta aloin jatkokehittää massiivista ja suunnitella miten teknisesti se olisi mahdollista tehdä valamalla. Intuitio tarjosi ideoita, mutta kaikki ne suunatuivat *massiiviseen*.

Intuition pystyy ohjaamaan tietoisesti antamaan ratkaisuita, mutta jos kiinnostus on selkeästi muualla, niin silloin intuitiokin on muualla. Raami kirjoittaa, että intuitio etsii sitä tietoa, mikä kulloinkin on fokusessa (2016, 205.).

Tutkimuspäiväkirjan kirjoittaminen ja meditaatioharjoitukset loppuivat, mutta aamusivujen kirjoittaminen jatkui kesään asti. Aamusivuista käy selkeästi ilmi, että muotoilupeli oli poistunut mielestä ja tilalle tulivat kevät, muutto uuteen kotiin ja *massiivisen* teknisten ratkaisuiden pohtiminen jopa maanisissa mittasuhteissa. Peli oli ohi, kun sen ainoa pelaaja kylälästy ja halusi alkaa leikkimään.



5 Epilögi: Massiivinen jatkokehitys

Loppukevään ja syksyn jatkoin *massiivisen* kehittämistä toimivaksi tuotteeksi. Suunnittelin siitä alta-kasteluruukun, jossa ulkoruukun alaosan pyöristys pitää sisällään vesisäiliön. Sisempi ruukku estää mulan joutumista kosketuksiin veden kanssa. Sisemmän ruukun pienistä rei'istä viherkasvin juuret voivat kasvaa vesitilaan asti, joten ruukussa kasvavaa kasvia ei tarvitse kastella niin useasti. Usean prototyypin avulla hioin ruukkuja toimimaan niin esteettisesti kuin valmistusteknisesti. Tein samalla lasitekokeiluja yrittäen saavuttaa hyvin tummanmustaa mattapintaa ilman mustalle lasitteelle tyypillistä metallista kiiltoa.

Massiivisen jatkokehitystä tehdessäni luulin vielä pelaavani muotoilupeliä, mutta joulukuussa havahtuin siihen, että toimintani ei enää liittynyt muotoilupeliin mitenkään. En ollut noudattanut pelin sääntöjä tai tavoitteita moneen kuukauteen. Yksi pelin lähtökohdista oli ollut, että pelin tarkoituksena on vain tutkia intuitiota, eikä kehittää valmista tuotetta.

Hups.

Jatkokehitys oli selkeästi enemmän leikkiä kuin peliä, koska enää säännöt eivät rajoittaneet toimintaa. *“Anarkiaa kauneimmillaan”*, kuten Salminen kuvailee leikkiä (2012, 93.). Intuitio tarjosi aina välillä ideoita jatkokehityksen aikana, mutta tarvittiin myös loogista päättelyä ja kriittistä silmää - sisäistä insinööriä ja sisäistä kriittikköä.

6 Johtopäätökset

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia omaa muotoiluprosessia ja tulla tietoiseksi siitä, miten käytän intuitiota suunnittelutyössä. Muotoilupeli teki hyvin näkyväksi sen, miten ja missä olosuhteissa intuition on mahdollista tulla – läsnäolon kokemuksella oli selkeä yhteys intuition tulemiseen. Voimakas kokemus intuitiosta auttoi myös luottamaan ideaan, jolloin oli helpompi ohittaa kriittiset ajatukset.

Ennen pelin aloittamista oletin, että intuitio tarjoaisi aina idean sille annettuun tehtävään. Pelin aikana syntyi viisi ideaa kukkaruukuksi, joista vain kahden ruukun kohdalla idea tuli selkeästi intuition kautta. Opinnäytetyön tärkeimmät havainnot löytyivät niistä kerroista, kun intuitiota ei tullut.

Muotoilupelin avulla näin selkeästi ne esteet, jotka haittaavat luomista ja intuitiivisten viestien havaitsemista. Suorituskeskeisyys, kriittisyys, hätäisyys, stressi ja pelko häiritsivät keskittymistä ja loivat ilma-

piirin, jossa oli vaikea olla leikkisä ja vapaa vastaanottamaan uusia ideoita. Muotoilupeli teki näkyväksi sen valtavan määrän kritiikkiä, joka liittyi uusien ideoiden syntyyn. Kriittinen suhtautuminen ideoihin loi epävarman ja suorittavan ilmapiirin. Kun suhtauduin tehtävänantoon *suorituksena*, johon *täytyi* löytää ratkaisu, takerruin helposti loogisuuteen ja yritin päättelämällä löytää ratkaisun annettujen määritteiden pohjalta. Tällä tavalla voi löytyä täysin toimiva ja jopa erinomainen ratkaisu, mutta se ei ole intuitiota ja se on suunnitteluprosessina kuluttavampaa.

Muotoilupelin oli tarkoitus luoda sääntöineen ja määritteineen turvallinen tutkimusalusta havainnoida intuitiota ja helpottaa suunnittelun aloittamista, mutta rajat myös haittasivat intuitiota. Asta Raami kirjoittaa, että luovuudelle on tuhoisaa puristaa ideointi ennalta määriteltyyn muottiin. *”Liian tarkoin ja konkreettisesti rakennetut askelmat voivat sekä rajoittaa ajattelua, että kaventaa huomiokykyä. Kun olemme tiiviisti kiinni mieleen rakentuneessa suunnitelmassa, helposti sivuutamme ympärillämme avautuvat mahdollisuudet.”* (2016, 80.). Olin lukenut tämän kohdan peliä suunnitellakseni, mutta uskoin silloin vakaasti tarvitsevani hyvin selkeät rajat ollakseni vapaa luomaan. Miten rajoittamalla itseään voisi ikinä olla vapaa? Ymmärrän

nyt, että epävarmuuden keskellä sääntöihin ja määritteisiin on turvallista takertua, jolloin sitä yrittää löytää ratkaisun loogisesti päättelämällä, kun pelon takia ei ole yhteydessä intuitioon.

Olen vuodesta 2006 työskennellyt graafisena suunnittelijana ja olen sinä aikana oppinut, että kaikki ratkaisut täytyy tarpeen vaatiessa pystyä perustelevaan asiakkaalle. Tämä on kouluttanut mieltä hakemaan ratkaisuja myös loogisen päättelyketjun kautta, etenkin silloin kun on kiireinen tai stressaantunut. Tästä ajattelumallista on haittaa uusien ideoiden luomisessa, koska silloin ideoita karsitaan jo niiden syntyhetkellä sen perusteella, että idea täytyisi pystyä heti perustelevaan rationaalisesti. Kuten Raami kirjoittaa: *”Intuutiolla keksitään ja rationaalisella ajattelulla todistetaan asia muille.”* (2016, 177.). Suunnittelijana pitäisikin löytää tasapaino intuition ja loogisen päättelyn välillä ja oppia antamaan ideoiden tulla vapaasti ideointivaiheessa.

Oli kiehtovaa huomata, että vaikka aluksi tarvitsin turvalliset rajat työskentelylle, olin valmis rikkomaan itse luotuja sääntöjä, vain koska tuntui siltä. Oli selkeä tarve vapaalle luomiselle ja leikille, mutta jostain syystä tarvitsin aluksi pelin sääntöjen tuomaa turvaa.

Raamin mukaan intuition älykäs hyödyntäminen vaatii kykyä virittäytyä intuition, intuition lukutaitoa sekä kykyä arvioida intuition luotettavuutta (2016, 9.). Opinnäytetyö paljasti, että muotoilupelin aikana minulla oli paljon vaikeuksia virittäytyä intuition, koska päässä pyöri liikaa häiritseviä ajatuksia liittyen odotuksiin ja epäonnistumisen pelkoihin. Olisi kiehtovaa toistaa muotoilupeli vähentämällä sääntöjä ja keskittymällä enemmän luomaan läsnäolevampi mielentila, jossa intuition on helpompi tulla.

Muotoilupelin pelaamisesta on kulunut nyt puolitoista vuotta ja sinä aikana olen huomannut, että omaan työskentelyyn on tullut muutoksia sekä muotoiluprosjekteissa että graafisen suunnittelun töissä. Kiinnitän nykyään enemmän aikaa ja huomiota avoimen mielentilan saavuttamiseen, ennen kuin alan tekemään töitä. Meditaatiosta on tullut päivittäinen osa elämäni. Olen ymmärtänyt – osin muotoilupelin ansiosta – että oman hyvinvoinnin ja työn laadun kannalta on olennaista huomioida se, millaisessa mielentilassa alkaa tuottamaan uusia ideoita.

Opinnäytetyö osoitti, että suunnittelutyössä on tärkeä ottaa aika läsnäolevaan tilaan virittäytymiseen ja suhtautua ajatuksiin ja ideoihin lempeästi. Julia Cameron kirjoittaa: *“Muista, että taiteilija sisälläsi on lapsi. Löydä tuo lapsi ja suojele sitä.”* (1992, 61.). Koskaan ei ole liian myöhäistä opetella suhtautumaan omien ideoiden tarjoajaan kuin lapseen – ystävällisesti, huomioonottavasti ja kiitollisesti.

Jos haluat tutkia omaan intuitiotasi, opinnäytetyön lopusta löytyy muotoilupelin pelikortteja tulostettavaksi (liite). Mukana on uusia tehtäviä sekä tyhjiä kortteja, joihin voit itse keksiä omia tehtäviäsi.



7 Lähteet

Cameron, Julia. Kultasuoni. Lennart Sane Agency AB, 1996. Yhdysvallat. Like, 2007.

Cameron, Julia. Tie Luovuuteen. Lennart Sane Agency AB, 1992. Yhdysvallat. Like, 1997.

Lindeman, Marjaana. Intuitio ja usko yliluonnolliseen vaihtoehtolääkinnän suosion selittäjänä. *Duodecim* 2008;124: 2171–7. Suomi.

Luhtasela, Salla. Muodonantaja – muototutkielma dreijalla. Aalto-yliopisto, 2018. Suomi

Norberg, Ulrica. Meditaatio. Werner Söderström Osekayhtiö, 2005. Suomi.

Raami, Asta. Älykäs intuitio - ja miten käytämme sitä. Kustantamo S&S, 2016. Tanska.

Salminen, Antti. Sattuman voitto – historiallisen avantgarden leikkejä ja pelejä. *Niin & Näin*; 2/2012: 93-101. Suomi.

Yanagi, Soetsu. The Unknown Craftsman. Kodansha International, 1972. Japani.

Vasama, Tanja. 2017. ”Intuitio voi kuulostaa hörhöilyltä, mutta se on korvaamaton apu työelämässä, sanoo aiheesta väitellyt Asta Raami.” *Helsingin Sanomat*, 17.12.2017. Suomi.

Liite: Pelikortit

<p>Ihmisyjoukossa kuultu kuudes adjektiivi.</p> <p>_____</p>	<p>Radiosta kuullun kappaleen neljäs adjektiivi.</p> <p>_____</p>	<p>Kasvitieteellisen puutarhan kasvien nimistä löytynyt kolmas adjektiivi.</p> <p>_____</p>	<p>Etsi kirjastosta punainen kirja, jonka nimi alkaa k-kirjaimella. Avaa kirja sivulta 88 ja valitse tekstin toinen adjektiivi.</p> <p>_____</p>
<p>Katukuvassa nähty kymmenes adjektiivi.</p> <p>_____</p>	<p>Taidemuseossa teoksien nimistä löytynyt kolmas adjektiivi.</p> <p>_____</p>	<p>Aloita keskustelu tuntemattoman ihmisen kanssa. Kolmas hänen käyttämä adjektiivi.</p> <p>_____</p>	<p>Mene metsään ja nimeä kehollisia kokemuksia adjektiivein. Valitse seitsemäs adjektiivi tai käytä itse kokemusta suunnittelun lähtökohtana.</p> <p>_____</p>
<p>Valmista ateria ja syö se silmät kiinni. Nimeä makuja tai suutuntemuksia adjektiivein. Valitse kahdeksas adjektiivi tai käytä itse kokemusta suunnittelun lähtökohtana.</p> <p>_____</p>	<p>Valitse paikka, jossa on paljon erilaisia tuoksuja tai hajuja ja nimeä tuoksuja adjektiivein. Valitse yhdeksäs adjektiivi tai käytä itse tuoksua suunnittelun lähtökohtana.</p> <p>_____</p>	<p>Mene vaatekaapille ja laita silmät kiinni. Koskettele eri materiaaleja ja nimeä niitä adjektiivein. Valitse yhdeksäs adjektiivi tai käytä itse tuntokokemusta suunnittelun lähtökohtana.</p> <p>_____</p>	<p>_____</p>
<p>_____</p>	<p>_____</p>	<p>_____</p>	<p>_____</p>

