Idea taiteessa ja tuotekehityksessä

Jyrki Reunanen
Idea taiteessa ja tuotekehityksessä

Jyrki Reunanen
Jyrki Reunanen

Idea

taiteessa ja
tuotekehityksessä

Jatkolukemista – VTT Jyrki Reunases aikaisempi kirja:

Ideointiopas – Käsitteellisestä ajattelusta käytännöllisiin ideoihin.

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

Sisällysluettelo:

Esipuhe .................................................................................. 6

MITÄ IDEA TARKOITTAA .................................................. 10

Idea-sana eri kielissä ............................................................. 12
Tavallinen mielikuva ............................................................. 14
Ajatuksellinen idea .............................................................. 16
Idea esiajatuksena ............................................................... 19
Idea uutuutena .................................................................... 22
Idea minän luomuksena ...................................................... 26
Idea oivalluksena ............................................................... 29
Objektiivinen idea .............................................................. 32
Idea ihanteena .................................................................... 35
Idea toimintaperiaatteena ................................................ 37
Idea keksintönä ................................................................. 39
Filosofinen idea ................................................................. 42
Ideakritiikki ......................................................................... 47
Ideaan hyödyllisyys .............................................................. 52

IDEA TAITEESSA ................................................................. 55

Taiteen käsite ...................................................................... 56
Tekijä, teos, katsoja ............................................................. 59
Uutuus ja luovuus ............................................................... 62
Subjektiivisuus-objektiivisuus ......................................... 66
Idea aistimellisena ........................................................... 71
Fiktiivinen idea ................................................................. 75
Kauneuden idea ............................................................... 79
Tunneidea .......................................................................... 83
Tietoidea .......................................................................... 89
Sanoma, tendenssi ............................................................ 92
IDEA TUOTEKEHITYKSESSÄ .................. 98
Tuoteidea ja sen kehittely .............................. 99
Idea muotoilussa ........................................... 104
Alkuidea, konsepti ja kehittely ...................... 109
Piirtäminen ja ajattelu .................................. 115
Funktion idea ............................................... 120
Ongelmanratkaisu ja välähdyys ...................... 124
Käyttöideat .................................................. 128
Valmistusideat .............................................. 132
Mitä muut eivät ole keksineet ......................... 137
Lähdeluettelo .................................................. 142
Esipurhe


Ideakirjan tarkoitus on ylittää näitä rajaa taiteellisesta luomisesta insinöörien keksintöihin. Ideakirjan tarkoitus on avartaa ajattelua, etteivät taitelijat liikaa vajoa vain omaan käsittämättömään nykytaiteeseensa ja insinöörin vajoa liikaa omiin sisäpiirin tietokonelaskelmiinsa. Ideakäsitemurret on enemmän filosofinen ja psykologinen, mutta se toimii niin taiteissa kuin tuotekehityksessä. Ideointi otetaan usein liian intuitiivisesti ja itsestaan selvänä menemättä sen metodologiaan.

Idean avulla luodaan uusia periaatetteita.

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


Luovassa työssä on paine keksii jotakuvasti uusia ideoida. Tavallinen ammatillainen uppoutuu omaan substanssiosaamiseensa eikä problematisoi, mitä sellainen "idea" olisi, jota hänen pitäisi keksiä. Monet haluavat luovuttaa, mutta he tarkoittavat luovuudella pintaluovuutta tai tietokonemuokkausta, jossa yhdistellään kuvia eri aiheista, kuten lastenkirjoissa eläimet esiintyvät ihmisinä. Pintaluovuus leikkipäivähdistelmillä ja has-sunkurisilla assosiatioilla, mutta perustoimintoihin ei kajota. Ideatason luovuus taas menee ytimiin ja periaatteisiin asti.

Silloin kun insinöörin tai muotoilijan pitäisi keskittyä vain itse luomistyöhön, sitä ei saisi hämmentää probleematoimalla peruskäsitteitä, kuten mitä "idea" itse asiassa on. Jos taas ideointi on keskeinen elämänlähtö ja ammatillisesti tärkeää, kannattaa panostaa myös sen selvittämiseen, mitä idea on kaikessa monikerroksellisuudessaan. Ideakäsitteen komplisointi toimii keksimisen virkkeenä, kun mielestä kiertää: nyt tarvittaisiin ideoida, mutta millä kriteerillä ajatus kelpuutetaan ideaksi. Vakava omistautuminen
uusien ideoiden tuottamiseen vaatii, että perehdytään myös ideakäsitteenseen, kuten tutkija perehtyy tieteenkäsitykseen. Ideakirja on tarkoitettu ammatilliseen ideointiin, joka johtaisi oikeisiin keksintöihin ja innovaatioihin.


<table>
<thead>
<tr>
<th>Ideoiden luokittelu</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Teoreettinen</td>
<td>Praktinen</td>
</tr>
<tr>
<td>Tajunnallinen</td>
<td>Toiminnallinen</td>
</tr>
<tr>
<td>Niksi-idea</td>
<td>Laji-idea</td>
</tr>
<tr>
<td>Koti-idea</td>
<td>Ammatti-idea</td>
</tr>
<tr>
<td>Matkittu</td>
<td>Löydetty</td>
</tr>
<tr>
<td>Minä-hyvä</td>
<td>Me-hyvä</td>
</tr>
<tr>
<td>Yksittäinen</td>
<td>Käsitekohtainen</td>
</tr>
<tr>
<td>Irtoidea</td>
<td>Suhdeidea</td>
</tr>
<tr>
<td>Induktio</td>
<td>Deduktio</td>
</tr>
<tr>
<td>Kytkentä</td>
<td>Käsiteketjut</td>
</tr>
</tbody>
</table>


Kirjan rakenne on sellainen, että ensin käsitellään ideaa itsessään, mitä idea tarkoittaa. Loppupuolella tulee pääteluvut idea tai idea tuskeen ja idea tuotekehityksessä. Painopiste näissä on ideakäsitystä eri näkökulmista. Aalto-yliopiston ajatus on alojen ylläpitäminen, jossa insinöörin on hyvä tietää jotain taineesta ja tuoteopiskelijan jotain tuotekehityksestä. Tämä on metodikirja, mikä on hyvä taidetta tai hyvä tuoteidea.


MITÄ IDEA TARKOITTAA


Yksille "idea" on suuri oivallus ja toisille "idea" on joutava päähänpisto. Yhdet valittavat, ettei löydy mitään suurta ideaa ja toiset taas valittavat, että meillä on liikaa turhia ideoiden. Ei löydy yksiselitteistä nykyäikaista ideasäätelmää, mutta silti idea on erittäin käyttökelpoinen käsitteenä ja sen luovassa taloudessa ja innovaatioissa. Kun idea on monimerkitys- ja käsitteenä, sillä on monia määritteitä, joista jotkin ovat jopa ristiriitaisia. Nämä saadaan syvennevä ideanäkökanta, jossa aloitetaan tavallisesta ja edetään uuden keksimiseen. Idea tarkoittaa seuraavia asioita:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Mitä idea tarkoittaa</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tavallinen mielikuva - assosiaatio</td>
</tr>
<tr>
<td>Ajetuksellinen idea - ydinsuhde</td>
</tr>
<tr>
<td>Idea esijatuksena - luonnos</td>
</tr>
<tr>
<td>Idea uutuutena - innovaatio</td>
</tr>
<tr>
<td>Idea minän luomuksena - elämäntyö</td>
</tr>
<tr>
<td>Idea oivalluksena - välähdyys</td>
</tr>
<tr>
<td>Objektiivinen idea – esineellistymä</td>
</tr>
<tr>
<td>Idea ihanteena - ideaali</td>
</tr>
<tr>
<td>Idea toimintaperiaatteena - funktila</td>
</tr>
<tr>
<td>Idea keksintönä – toimiva luomus</td>
</tr>
<tr>
<td>Filosofinen idea - perioleva</td>
</tr>
<tr>
<td>Ideakritiikki - epäluuloisuus</td>
</tr>
<tr>
<td>Idean hyödyllisyys – maine ja raha</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Idea-sana eri kielissä

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


Tavallinen mielikuva

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


Idea tavallisesti

| Päähänpisto – mieleen juolahdus |
| Assosiaatio – melikkuvien yhdistelyä |
| Heitto keskusteluun – tuore ilmaus |
| Tekoehdotus – praktinen ohje |
| Ratkaisu pulmaan – oiva niksi |


Ajatuksellinen idea

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


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


<table>
<thead>
<tr>
<th>Ideoinnin ja mielikuvituksen ero</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Idea tavoitetaan ajattelulla</td>
</tr>
<tr>
<td>Idea on yleistetty ydin</td>
</tr>
<tr>
<td>Intellektuaalinen käsitekytkentä</td>
</tr>
<tr>
<td>Idea on ajatuskytkentä</td>
</tr>
<tr>
<td>Käsitteellinen teoria</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

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


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

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


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


Sekava alku hahmottuu esi-ideaksi

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


Idea uutuutena

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


Uutuus suuntaa luovuttaa siten, että luovuus pyrkii uutuuteen, vaikka ei aina siinä onnistukaan. Keksnäollissauté ideaassa uutuus on jopa ydinkriteeri. Luovuus on suhteessa siihen mitä on sanottu. Aika syö uutuudet; Kronos syö omat lapsensa. Jos asia on aikaisemmin keksitty, se vie pohjan luovudelta, jolloin jää pelkävä vanhan idea kehittely. Toivotaan että akkeraalla kehittelyllä vanhan tuotteeseen saataisiin lisätä edes pieniä uutuuksia.


Uutuus on suhteessa aikaan ja piirin laajuteen. Uutuudella on mittansa, jonka kärjessä on ainutlaatuainen keksintö. Uutuus on jotakin poikkeavaa, jolloin uututta voisi mitata tällä poikkeavuuden määrällä, miten paljon se eroaa olemassa olevista. Radikaalisti uusi on perin juuri poikkeavaa. Uusi löyhässä mielessä on vain suhteellinen uutus, kuten jokainen tuote on elinkaaren alkuviheessa uusi ja nuori.

Uutuuden piirit

| Minä-uutuus – uutta minulle |
| Sinä-uutuus – uutta keskustelukumppanille |
| Me-uutuus – uutta meidän ryhmälle |
| Ala-uutuus – uutta alan spesialisteille |
| Kansallinen uutuus – uutta koko Suomessa |
| Globaali uutuus – uutta koko maailmassa |


Ideoiva menetely toimii päinvastoin kuin demokraattinen menetely. Kun toimitaan demokraattisesti, kirjataan huolella kaikki tavalliset mielipiteet. Sitten lasketaan mitkä käsitykset ovat saaneet eniten kannatusta. Demokratian mukaan toteutuksen menee toimintalinja, joka saa yli 50% kannatuksen. Jos taas etsitään uusia idea, nämä tavallisimmat käsitykset ovat juuri tutuimmat. Enemmistön kannatus on merkki, että käsitys on
läpeensä tuttu ja moneen kertaan jauhettu. Uudisideoiden etsinnässä demokraattinen mekanismin tuottaa tavallisimmat ideat, jotka ihmisille tulevat ensinnä mieleen. Uudet ideat ovat aivan päinvastoin niitä, joita kenellekään ei olisi tullut mieleenkään.


Monissa uusien ideoiden tuottamistilanteissa aluksi tuotetaan paljon tavanomaisia ideoiden omaperäistä ideoiden määrä on pieni. Vähitellen prosessin edetessä alkaa esiintyä myös omaperäisiä ideoida. (Heikkilä 2010 s. 50) Monet ihmiset ovat tuottelaita ideoidsijoita sikäli, että heiltä tulee jatkuvaan puhetta, mutta luovuus puuttuu. Ne ovat tavanomaisia ideoida, mitä he ovat kuuleet tuttaviltaan ja joukkotiedotuksessa. Luovat yksilöt taas vaikenevat tätä tavanomaisesta.


Tiedonhankinta kuuluu osana luovuuteen valmisteluvaiheessa. Siinä seuraan uteliaana muiden tekemisiä, mutta luovuus ei ole täätä aikansa seuraamista. Sillä vain valmistellaan ja varmistellaan keksintöjä. Uudistus-
mielinen eroaa luovasta siinä, että uudistaja suosii luovia yksilöitä, mutta
voi olla pelkkä aikansa muotien matkija. Uudistaja kumoaa vanhaa, mutta
luova kumoaa jopa aikansa uusinta. Luova keksijä tuottaa ainutlaatuisia
uutuuksia, joita ei sitä ennen ollut olemassakaan.

In-novaatio tarkoittaa sananmukaisesti uudistuksen sisäänjaoa (lat. in
sisään,novaatio - uudistus). Innovaatio on sisäisen idean ja ulkoisen no-
vaation välillä, jossa ajatus-uutuus ajetaan reaaliuudistukseen. Innovaatio-
sanan käyttö on laajentunut, että mitä tahansa uudistusta voi kutsua inno-
vaatioksi. Ennen taas puhuttiin reformeista tai modernisoinnista. Vielä
1960-luvulla uudistaminen oli modernisaatiota, mutta nykyään moder-
nisoinnilla on maine, että tehdään jokin ankea nelikulmio. Alkoinaan re-
formismi kytkeytyi sosialidemokratiaan ja vallankumous kommuniin.
Vielä varhaisemmin reformistit vastustivat Rooman paavia. Näin "uudista-
misella" on ollut usein jokin ideologinen sisältö.

Innovaatiovaatimus tuli kvartaalitalouden myötä, kun joka neljännesvu-
si täyttysi tehdä uudistuksia ja tuottaa jatkuvasti uutuuksia markkinoille.
Jotkut luovuustutkijat väittävät, että innovaatio-sanan käyttö on laajentunut, että mitä tahansa uudistusta voi kutsua inno-
vaatioksi. Innovaatio-sanan ongelmana on poliittinen lei-
mautuminen markkinatalouteen ja kaupallisuuteen. Onnistunut innovaatio
on kaupallinen menestys, jossa sijoittajat ja liikkeenjohto pääsevät rikastu-
maan uudistusten avulla.

Innovaatiolla tarkoitetaan yleensä, että uudistetaan jotain todellista eikä
pelkkää ajatusmaailmaa. Uudet ideat voivat jäädä pelkkiksi uusiksi aja-
tuksiksi. Jos innovaatiolla tarkoitetaan vain idean toteuttamista, innovaati-
on sijaan voi puhua idean objektiivisestä ja esineellisestä. Sen ei
vältämättä tarvitse olla kaupallistamista. Ensin idea realisoitavaksi esineelli-
senä. Toinen kysymys on sen kaupallinen suosio, kuinka suurina sarjoina
sitä monistetaan ja myydään.

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

Toteutetun uudistuksen kääntöpuoli on epävarmuuden kasvu. Mitä inno-
vatiivisempi, sen epäluotettavampi. Jos koko järjestelmä uudistetaan, vaa-
rana on, ettei se toimikaan. Siten liian vallankumouksellisia uudistuksia
välittää. Yksi revoluutio aiheuttaa monia evoluutioita. Vallankumous lau-
kaisee uudistuksia monilta aloilta. Jos taas kaikki revoluutiot torjutaan,
evoluutio etenee hitaammin. Vanhat rakenteet pidetään yllä vain siksi, että
välttyään isommalta kertaremontilta.
Ideen kehittelyssä voi päätyä uutuusiin ideajärjestelmän kautta. Siinä perusideaa kehitellään kseksimällä sen täydennykseksi uusi idea toisensa jälkeen. Vaikka lisäideat eivät itsessään olisi niin kovin uusia, kuitenkin näistä pienistä ideapalikoista rakentuu vähitellen multistava uutuus. Pitkän kehittelyn lopputuloksena on irtauduttu lähtöideoiden tuttuudesta, kun ne on niin moneen kertaan järjestelty niin uusiin yhteyksiin, että loppusysteemi on aidosti uusi keksintö.

**Idea minän luomuksena**

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

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


Minän kuuluu objektiiviset oppitietomme ja henkilökohtaiset kokemuksemme. Ideat ovat yleispäteviä ajatuksia, jolloin niiden tietopohja on enemmän tieteellinen kuin henkilökohtaiset sattuneet kokemukset. Yleis-
tettyt ideat ja kokemukset mielikuvat kietoutuvat toisiinsa, mutta jär-
kemme osaa yleistää, mikä kokemuksissa on yleispätevää, koska kokemuk-
seen kuuluu myös paljon toistumatonta satunnaista. Oma kokemus koetaan
vahvasti tunnevoimaisena, mutta sen sisältöä voi olla satunnaiset kohta-
miset, onnenpotkul tai onnettomuudet, joita puuttuu realistinen futuurin
toistuvuus. Hyvässä ideassa keksitään jotain yleispätevää toimivaa.

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

Subjektiivisuus on minämäärittynäisyyttä ja objektiivisuus on kohde-
määrittynäisyyttä. Kirjaimellisesti latinan ob-jectum on vastaan heitetty,
kota on vastassamme oleva lähikohde. Objekti ei ole kaukokohde jossain
maailman toisella laidalla vaan lähikohde silmiemme edessä. Lähimailma
on minän ympäriillä pyörivää läsnäoloa, mikä näkyy tällä. Minä on subjek-
ttiivisuuden keskipiste. Ihminen omistaa samassa tajunnassa minän ja ma-
ilman. Se ei ole vain minä, mielivaltainen subjektiivisuus, joka ajattelee,
vaan tajunnan sisällä olevat käsitteet prosessoivat objektiivisuuden, asian
ajatuksellisina edustajina.

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Luova Minä</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Subjektiivis – objektiivisena</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Itsestä nouseva</td>
<td>Kohde mielessä</td>
</tr>
<tr>
<td>Tarpeet</td>
<td>Tiedot</td>
</tr>
<tr>
<td>Tuntemukset</td>
<td>Muistikuvat</td>
</tr>
<tr>
<td>Tahto</td>
<td>Olosuhteet</td>
</tr>
<tr>
<td>Valinnat</td>
<td>Ennakoinnit</td>
</tr>
<tr>
<td>Luominen</td>
<td>Luomus</td>
</tr>
</tbody>
</table>


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

Idea oivalluksena

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


Oivallus tulee sisältäpin, vaikka syötetyt virikkeet tulisivat ulkoa. Oivallus on sisänäky (insight), joka tarkoittaa nähden jokin läpi tai sisään. Idean
välähdyksenä. Oivallus tarkoittaa miten mielen syvyydestä pulpahtaa jokin ajatus. Oival
lus on hahmoajattelua, joka toimii muuta ajattelua nopeammin ja avaramm
min. Idean löytöhetkeen liittyy usein oivalluselämys, joka koetaan kirkas
 tumisena tai välähdyksenä. Mieleen nousee kuvavirta ratkaisusta ja iskus
nat, joilla ilmaistaan idea osuvimmin.

Ideoinnin päivävahte ovat hautominen ja oivallus. Perinteisessä luovuu


Traditionaalisen käsityksen mukaan luominen tapahtuu oivalluksen salaman, jota kutsutaan ahaa-elämykseksi. Luovuus liittyy äkilliseen näke
miseen. Luovuuskritiikko Weisbergin mukaan (1986 s. 50) todellisuudessa on hyvin vähän tukea näkemykselle, että ongelman ratkaisu nousisi alitajunnasta oivalluksen salamana. Inkrementaalinen ja empiirinen oppi luovudesta on kokemusperäisten pienten keksintöjen hänenvähtäistä kasautumuista eikä suoria keksintöjä.


Luovat oivallukset ja assosiaatiot eivät synny tyhjästä, vaan hankitun tie
asti lentoon, kun on pelko, etteivät siivet kanna. Ammattilaiset voisivat am-
pua ideaan alas argumentilla, että ethän sinä edes tunne alan perusteita.

Silloin kun on pyrkimys ideointiin, oivallus yritetään innoittaa virityskä
sitteillä. Kun luova kekseliäisyys tuntuu pysähtyvän, virityskäsitteet tarjoa
Välähdyksen vähittäinen esiviritys

Kattavan tietovaraston kerääs työmuistiin
Harkinta, vaihtoehtojen punninta
Virityskäsitteet välittäjänä epätavalliseen
Inspiraaion tilaan hakeutuminen
Ajattelu - asioiden ajo mielessä kulluketjuina
Keskittynyt valmius oivallusten kirjaamiseen

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


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


Objektiivinen idea

- Idea on toteuttamiseen suunnattu ajatus
- Vanhat tuotteet vilisevät objektivoitujia ideoida
- Omien ideoiden objektivointi paperille ja esineeseen


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


Taiteessa ja tuotekehityksessä on keskeistä omien ideoiden objektiivointi. Idea ei jää pelkäksi ajatuksaksi mielen sisälle. Ideaan ulkoistamisen aste on erilainen taiteessa kuin tuotekehityksessä. Kun idea välistää, merkitsemme sen muistiin, joka on sen ensimmäinen ulkoistuma. Tuotteessa tulee vielä toinen esineellinen ulkoistumisen taso. Erotetaan sanallinen ulkoistuminen (eksternalisaatio) ja fyysinen ruumiillistaminen (inkarnaatio), jossa idea esineellistyy.

Kun keskusteluussa tai puhelimessa sanomme ideaan, se on jo ideaan ulkoistettu ilmaus. Silti pelkästä ideaan lausuminen muille ei ole vielä ideaan toteutus. Keskustelun ja suunnitteluteksten taso voisi kutsua intersubjektiiviseksi ja vasta esineellinen toteutus on ideaan täysi objektiivointi tai realisointi. Sosiaaliset ideat taas objektiivoidaan organisaatioon; ne realisoituvat raha- ja valtasuresuhteisiin.

Usein valitetaan, että vain ideoidaan, mutta ei toteuteta ideoiota. Tämä toteutus etenee kuitenkin monessa portaassa. Yhteiskunnallisesti vaikuttavan ideaan toteutus vaatii päätöksentekoa, että se saa rahoituksen ja toteutuksen organisaation. Sitten alkaa reaalinen toteuttava työ, jonka tuloksena
Idean objektivoitumisesta on objektivoitu idea. Perimmäinen toteutus on usein kohteen kulutus, jossa se realisoituu subjektivointina ja nautintoina. Kun syömme työn hedelmät, ne saavuttavat perimmäisen täyttymysensä.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Idea objektivoituu aseittain</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Teksti &amp; kuva</td>
</tr>
<tr>
<td>Päätöksenteko</td>
</tr>
<tr>
<td>Toteutustyö</td>
</tr>
<tr>
<td>Valmis tuote</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Taiteessa ideaan objektivointi jää usein idean ilmakuksen tasolla. Teos tulee kulttuuriteokseksi, kun se monistetaan julkisesti. Nään julkistettuna taideteos on silti vain kuvia ja kertomuksia. Teoksen ideana voi olla idealeja, joilla pyritään vaikuttamaan yhteiskuntaan ja moraaliin. Taideteos voi lopulta objektivoitua siten, että se vaikuttaa ihmisten oikeaan käyttäytymiseen. Fiktiivisen taidensankarin käytöstä alkaa tosielämässä.


Idea ihanteena

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


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


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

Idealla voi ilmaista jotain tanssivia, mutta ideaalinen on astetta epä-
todellisempimpi. Se kuvaa tulevasta ihannetta, jossa voi toki ottaa mallia myös 
menneestä. Ideaalinen voi kuitenkin olla sikäli superrealista, että se kuvaa 
tulevaisuuden todellisuutta. Se on askeleen edellä nykyaijaa. Se kuvaa 
uttava parempaa tuotemallia tai entistä hienompaa teosta. Mikä ensin on 
pelkä idea, siitä tulee päämäärä ja toteutuessaan uutta todellisuutta. 

Ideoinnissa on tärkeintä uudishyväde. Innovaation peruskysymys: mitä 
uutta, pitää kääntää muotoon: mitä parempaa. Ei etsitä mitä tahansa uutta, 
vaan sellaista uuttuutta, joka hyvydessä voittaa vallitsevan. Tavallinen ih-
minen tytyy normaaliin eikä etsi ylittävää ideaa. Standardimalli on tavalli-
nen tyyppimalli, mutta ideaalimalli kertoo millaisen kohteen pitäisi olla 
ihanteellisimmillaan. Hyvä on itsensä ylittämistä, mutta identiteettinsä 
suunnassa.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ideointi ihannemallin luomisena</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Yleisideaalina hyvä idea - keksiä uutta hyvää</td>
</tr>
<tr>
<td>Mahdollisuuksien sovittelu tavoitteisiin</td>
</tr>
<tr>
<td>Tosiasioiden ylittäminen keksimällä olevaa parempaa</td>
</tr>
<tr>
<td>Osaoptimointi ihannemallin parantelemiseksi</td>
</tr>
<tr>
<td>Ihanteen täydellistäminen osien lokahtaessa kohdalleen</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Nykyään ihanteellisuuden arvostus on laskenut ja minäfilosofia on ko-
rostunut. Vastaavasti idean merkitys on muuttunut ihanteellisesta minä-
keskeiseen. Sama merkitysämäärä näkyy taiteissa, jossa ei kuvata ihan-
teita ja ideaaleja. Taiteilija ilmaisee vain omaa luovuuttaan ja päähänpi-
jaan. Idealla ei ilmaista yleisiä ideaaleja, vaan minän persoonallisia mieltä-
myksiä. Idealla ilmaistaan hetken tuntemusta, mikä minusta on ihanaa tai 
kivaa.

**Idea toimintaperiaatteena**

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


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

Rakenteista → Toimintaan

<table>
<thead>
<tr>
<th>Staattinen rakenne</th>
<th>Ajoittainen toiminta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Potentialinen odotustila</td>
<td>Aktuaalinen ajotila</td>
</tr>
<tr>
<td>Osien erillisyyys</td>
<td>Osan ominaistoiminta</td>
</tr>
<tr>
<td>Rakenteellinen yhteys</td>
<td>Kausaalinen kulku</td>
</tr>
<tr>
<td>Osien kokoonpano</td>
<td>Prosessi yli osien</td>
</tr>
</tbody>
</table>


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


**Idea keksintönä**

- Ajatusideasta toimivaan esineelliseen keksintöön
- Keksintö ennenäkemättömänä ja ainutlaatuisena
- Salaisesta ideasta patenttiin


Tuotekehityksessä keksiö saa tunnustuksensa patentissa. Keksiö esitetään patentihakemuksessa, jossa kysytään mikä on keksinnön kohde, mihin tarpeeseen se vastaa ja mihin ympäristöön se sopisi. Miten keksiö vältää tunnetun teknikan varjopuolelta. (Heinonen & Baltscheffsky 2005 s. 58) Patentihakemuksen keksinnöllisyttä arvioidaan tarkastelemalla keksinnön ja olemassa olevan teknikan eroavuusia. Mitä enemmän ratkaisu eroaa aikaisemmasta, sitä keksinnöllisempi se on. (Rahnasto 1996 s. 61)


<table>
<thead>
<tr>
<th>Keksintö ideajarjestelmänä</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Praktinen tarkoitus</strong> – ajankohtainen tarve</td>
</tr>
<tr>
<td>Teoreettinen periaate – luonnollaki, kausaalyyhteys</td>
</tr>
<tr>
<td>Valinnat vanhoista malleista – yhdistää omaa ja lainaa</td>
</tr>
<tr>
<td>Keksinnöllinen uutuus – varsinainen väläys ja perusidea</td>
</tr>
<tr>
<td>Kompakti toimiva kokonaisuus – kätevä ja luotettava</td>
</tr>
</tbody>
</table>


Filosofinen idea

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

Luovaa työtä tekevien taitelijoiden ja insinöörien on syytä tietää jotain filosofisesta ideasta. Se rikastuttaa luovaa suunnittelua, kun on jonkinlainen aatehistoriallinen käsitys siitä, mitä idealla on tarkoitus tarkastella lainsäädäntöön ajateltu historiassa. Ideakäsite klassisessa filosofiaassa ei ole yksiläinen ja yhtenäinen, vaan se voidaan nähdä kehittyvänä. Vaikka sen alkupisteen olisi platoninen, ei tarvitse pysähtyä Platonin staattiseen kuvituksuuden muotoon, vaan ideat tulevat dynamiiseksi jo aristoteelsissä käännekaasulla dynamiksesta energiasta. Jos taas ideallinen kuvitus tarkoittaa aistimellisia mielikuvia, se on lockelainen idea. Jos haluaa päättää vastakohtien jännitteiden kautta etenevää prosessia, se on hegeliläinen idea.


Platonin ideaopista puhutaan ikään kuin yhtenäisenä teoriana. Sellaista yhtenäistä ideaoppia ei ole. (Schmitz 1985 s. 14) Silti Platon oli aatehistoriassa ideakäsitteeseen perustaja, josta on lukuisten tulkintojen ja selitysten kautta kehittynyt filosofinen ideaoppi. Platonille ideat olivat todellisempia kuin aistitodellisuus, koska aistimelliset kappaleet tulevat ja menevät mutta idea säilyy. Vaikka ympyröitä olisi kuinka paljon, on vain yksi ympyrän idea. Pöydän idea yllättää kielirajat. Se on niin kreikan trapezion kuin eng-
lannin table. Vaikka pöytien tyylit vaihtelevat, pöydän idea säilyy sen perusfunktiona, toimia tasaistena alustana, joka on sopivasti käden ulottuvilla.


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

Pelkkä fysiikka ei riitä, vaan tarvitaan myös metafysiikkaa, joka tutkii aistiluonnon takana olevaa ideamaailmaa. Uuden ajan empirisissä luonnontieteissä kauhisteltiin tätä metafysiikkaa, mutta luovan ideoinnin kannalta metafysinen spekulaatio on hyödyllinen lähestymistapa, kun halutaan luoda luonnnon ylittävä dynamiysisä ideointa. Tavallaan kaikki keinotekoinen metafysiikka, sillä se ylittää sen mitä luontoturvallisuus tarjoaa. Kun ihminen veistää puusta jakkaran, se on jo metafysiikka, koska puissa ei kasva jakkaroida luonnostaan (Gilson 1974 s. 53).


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

Nykyään hallitseva valtakulttuuri on anglo-amerikkalainen, jonka taudella on englantilaisen empirismin perinne. Siten ei ole olemassa suurta amerikkalaista idea-kirjallisuutta. Idealismilla englanninkielessä tarkoitetaan ennen muuta subjektiivista idealismia, jossa koko maailma on vain minun mielikuvian kielillä vastaavan ulottuvuus, se on eri asia kuin luova ideointi, koska siinä ei ajatuksellisia idealuomuksia objektiivoida, vaan ulkomaailma sellaisena nähden oman mieleen kuvalta.


44
**Idea eri filosfeilla**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Filosofi</th>
<th>Idea-vaikutus</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Platon</td>
<td>aistioliot pelkistetään itseyteen, autoon</td>
</tr>
<tr>
<td>Aristoteles</td>
<td>dynaaminen idea aktualisoituu</td>
</tr>
<tr>
<td>Locke</td>
<td>idea on aistimellinen mielikuva</td>
</tr>
<tr>
<td>Kant</td>
<td>idea on kokemusta jäsentelevä järjen käsite</td>
</tr>
<tr>
<td>Hegel</td>
<td>idean prosessi subjektin ja objektin välillä</td>
</tr>
</tbody>
</table>


**Hegelin** laaja tuhatsivuinen pääteos *Logiikan tie*de on esitys logoksesta ja ideaasta, mitä ne olivat puhtaana ennen luontoa ja historiaa. Tavanomainen kristillinen käsitys on, että tutkimattomia ovat Herran tiet, mutta Hegel selvitti mikä oli Jumalan maailmansuunnitelma ennen olioita (Weltplan ante rem). Hegelin logiikka on uskonollisesti tulkittuna teoria siitä, millainen Jumala oli ennen maailman luomista ja millainen oli Hänens luomis-
suunnitelmansa. Samalla tavalla ihminen luo logosten ja ideoiden avulla. Talot, koneet, taideteokset ovat näitä ihmisen luomistyön tuotteita.

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


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

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


Suhtautuminen luovuuteen on myönteistä silloin, kun ylempää pyydetään apua ongelmiin ratkaisuun. Silloin luovuus ei ole haihatteluna vaan hyödyllistä ongelmanratkaisua. Tietyissä tilanteissa luovuutta suorastaan pyydettäen: osoittakaan nyt luovuuttanne, keksikää nyt keino. Luovuus hyväksytään kykynä, joka actualisoituu silloin kun pyydetään teknistä ratkaisua uusissa tilanteissa.

Ongelmanratkaisu on hyväksyttävää ideointia, koska ratkaisua toivotaan ja odotetaan. Omin päin ei saa ryhtyä radikaaleihin uudistuksiin. Vasta kun joku tilaa ratkaisua ongelmiinsa, voi järkevä ideointi käynnistyä. Vain sel-
laiset ideat hyväksytään, jotka ovat tuttuja, mutta näiltä puuttuu hyvien
ideoiden keskeiset piirteet eli uutus ja yllättävyys. Hieno ja outo idea hy-
lätään ja rahoitus myönnetään tutulle ja turvalliselle ratkaisulle.

Omakotkaisen ideoinnin rinnalla pitäisi idea-käsitettä tarkastella myös
näkökulmasta, miten suhtautua muiden luomuksiin. Toiset painavat mui-
den luovuuden mitätöimyyteen. Innostavat ihmiset tunnistavat muiden
töissä luovan panoksen. Muiden töitä arvioidessaan he innostuvat uudesta
ja yllättävästä. Toisia taas uutuutet yhdistavat. Luova työ nähdään uhkana,
joka kaataa heidän arvomaaillmansa ja saavutuksensa.

Ei-luovien piiristä erotetaan aktiiviset luovuuden vastustajat ja passiiviset
luovuuden vähättelijät. Tyypillinen asenne on liberaali välipitämätömyys:
saat ideoida, kunhan teet sen omalla ajalla etkä häiritse muita. Passiivinen
mitätöijä saattaa muuttua aktiiviseksi uudistusten vastustajaksi. Aktiivi-
konsernaivat hyökkää uudistajia vastaan ja pyrkii erottamaan heidät jou-
kosta. Näin saadaan puolueeksi, jossa on vallitsevaan käytäntöön pitäytyvä
konsernaviivat, välipitämätömitä liberaalit ja muutosta ajavat uudistajat.

Innovatiivisuuteen sisältyy jo käsitteellisesti tietty uudistusaate. Kyse on
silti uudistusten asteesta. Innovatiot jaetaan kolmen asteeseen: tehok-
kuus-, kehitys- ja vallankumousinnoitaatio. (Heikkilä 2010 s. 212) Yleensä
tekninen tehostaminen on laajimmin hyväksytetty, kehittämistä kannus-
tetaan, mutta radikaalit rakenteiden uudistukset torjutaan. Teknisistä te-
hostamisideoista maksetaan hyvät rahapalkkiot, mutta radikaleja yhteis-
kunnan rakenteiden muutoksia on parempi olla edes ajattelemaatta.

Yleensä ajatellaan, että uusien ideoiden kaatajat ovat vanhoolisias konser-
vaatiiveja ja traditionalisteja. Yleensä nämä kaikkein vanhoillisimmat eivät
ole sellaisissa asemissa, joille uudet keksinnöt esitetään. Keskijät hakevat
ensitunnustusta ideoilleen yleensä edistysmielisiltä ja innovaatioita suosi-
vilta johtajilta. Ideoiden kaatajat ovat usein juuri näitä uudistusmielisiä,
jotka toimikunnissaan teilaavat heille uudet ideat. He ovat entisiä radika-
leja uudistajia, jotka on nostettu innovaatiopolitiikan johtoon, jossa he tu-
kevat oman aikansa 20 vuotta vanhaa uudistusmielisyttä ja teilaavat uu-
simmatt ideat.

Kulttuurissamme esiintyy ideatorjuntaa monelta eri taholta. Siten ei voi
nimetä yhtä aatesuuntaa, joka torjuisi ideat ja toista joka niitä arvostaisi.
Ideointiin suhtaudutaan epäluuloisesti ja vähältellen, mutta ideointia ei ha-
luta täysin kielletä, koska kulttuurimme sisältyy itsenäisen ajattelun ihanne.
Tunnustettujen kulttuurivaikutajien ideoita suorastaan ihaillaan. Vanhat
tutut ideologiat ovat jo vakiinnuttaneet asemansa ja tietyn lokeronsa, jol-
loin niiden ihanteet suvaitaan. Tässäkin erittelen ideakriitikkiä tällaisten
perinteisten valtaideologioiden mukaan ryhmitellene.
Epäluulo ideoita kohtaan eri suunnista

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ideaaliperhe</th>
<th>Luuvuus- ja Myönteiset</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Kristityt</td>
<td>Luovuus kuuluu Luojalle</td>
</tr>
<tr>
<td>Marxilaiset</td>
<td>Tauta vain heijastaa materiaa</td>
</tr>
<tr>
<td>Empiristit</td>
<td>Tieteellistä vain kokemusperäiset faktat</td>
</tr>
<tr>
<td>Demokraatit</td>
<td>Enemmistön kannatus ratkaisee mitä toteutetaan</td>
</tr>
<tr>
<td>Markkinat</td>
<td>Myyntimenestys ja liikevoitto ratkaisevat</td>
</tr>
<tr>
<td>Konservatiivit</td>
<td>Vallitsevat järjestelmät on säilytettävä</td>
</tr>
<tr>
<td>Vihreät</td>
<td>Luonnontila suojeiltava ja säilytettävä</td>
</tr>
</tbody>
</table>


Kristinuskossa elämän tarkoitus on pelastus ikuiseen elämään uskomalla Kristukseen, jolloin yksilö ei voi kohottaa elämäänsä tarkoitukseksi luovien teosten tuottamista. Usko on ensisijaista ja luovuus on toissijainen lahja. Kristillinen ihanne on sopeutua ja rakastaa Luojaan ja lähimäisiään, jossa paheksutaan jos ihminen korottaa itsensä lojaa asemaan.


Työväenliike pyrki tukeutumaan joukkovoimaan, jolloin poikkeamat koottiin petturuutena. Ihanteena on yhteisrinnanta, jota ei saa pettää poikkeavilla aatteilla. Vain puoluejohdolla ja heidän hyväksymillään ideologeilla on lupa esittää uusia ideoiden. Kun vallankumoukselliset ideologiat olivat kerran 1800-luvulla kehitelty, suhtaudutaan epäillen, ettei uudenlaisia vallanku-
mouksellisia ideajärjestelmiä voi enää keksiä. Kansan ääntä kuunnellaan, kunhan sillä on joukkovoimaa, jossa originellit keksijät jäyvät omituisiksi toisinajattelijoiksi.

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


**Demokraattinen ideakritiikki.** Demokratia liittyy massakunnatuksen, jota mitataan matemaattisesti. Idean toteutus vaatii 50% kannatuksen, mutta joissakin tilanteissa voi vaurioitua pienemmälläkin kansansuosiosilla. Luovan keksijän tilanne on tällaisen massakunnatuksen edessä toivoton, jos saisi edes muutaman ihmisen uskomaan ainutlaatuista ideaansa, jolloin kansan enemmistön suosio näyttää toivottomalta ja ideat jäävät vain pelkiksi ajatuksiksi


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


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

Idean hyödyllisyys

- Oppitiedoista omaperäisiin tuotokiin
- Koti-ideoista rahallisii innovaatioihin
- Ideat elämäntehväänä, luomuksina jälkipolville


Tiede tuottaa faktaa, jota opiskelijat painavat päähänsä oppitietona. Ideointia tarvitaan siinä käännepisteessä, miten oppitiedosta siirrytään toimintamalleiksi, mitä pitäisi tehdä. Suorista sovellutuksista edetään keksinnöllisiin ideoihin, joka on oppitietojen jatkokäyttöä uusien mallien keksimiseen. Käytännöllinen idea ei ole aina suuri keksintö vaan tavallisempia ovat pelkät käännösideat tutkimuksessa käytäntöön.


Ideointi on oman pään sisäinen tapahtuma. Se ei vaadi suoria päätömiä, ja jokaisella on omaa ideointia. Ideointi on helpompaa kuin innovaatio merkityksessä uuden tuotteen kaupallistaminen. Ideointi voi olla entisellä ajattelunäkökulma, vaikka se ei ollutkaan markkinatuotteisiin. Ideointia ei voida rajata vain niille, joilla on mahdollisuudeet tuottaa kauppoihin suurilla tuotannon, vaikka se johtaisikaan markkinatuotteisiin. Pienimuotoinen ideointi on päivitystäistä ideoiden tuotantorannossa. Ideointia tarvitaan aivan tavallisessa keskustelussa. Kun valmistaudutaan johonkin neuvottelukunnalle, on hyvä etukäteen ideoida, että keskusteluun sellaisten olisi jotain uutta sanottavaa.

Usein kuulee demokratiasta ja tasa-arvoa vetoavaa puhetta, miten kaikki ihmiset voivat olla luovia, miten kaikki ihmiset keksivät ideita. Samalla tuomitaan elitistisenä kultti, että luovat ideat olisivat jotain erityistä. Siihen tieto on, että syntyy luovuussyntyä, jonka ideat ovat niin harvinaisia, että edes harva profes-
sori pystyy suuriin keksintöihin. Patenttimenettelyllä tarkastetaan, että keksintö on maailmanmittassa ainutlaatuinen.


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


Ideointi on myös itselaisarvoista henkistä omaisuutta ja itsensä kehittämistä. Ideoinnin instrumentti on oma itsyys, jossa ideaata tuotetaan oman mielen syvyyksistä. Ideointi on itseellään hauskaa ainakin niin kauan kuin ideointi virtaa vuolaana. Se on välittömästi minän toimintaa ja siten minän produktiota. Luovilla teoksilla on itsesarvo, joka ohittaa välittömät tekijän-palkkiot. Ideointia voidaan pitää elämänätehtävänä, tuottaa hienoja teoksia, jotka jäävät elämään myös jälkipalkville. Ideointi voi olla suorastaan ekspertinaali asia, jossa minän olemassaolon tarkoitus on tuottaa uusia ideaita.


IDEA TAITEESSA


Idea taiteessa on ajatus taiteessa. Se on jokin yleispätevä ajatus, joka toimii myös ihanteena, ideaalina. Teoksen aihe on mitä se esittää. Usein aihe ilmaistaan lyhyesti ja on vaihtoehto, jota taiteilija voi valita. Ideointi voi olla jäljittelevää ajoa, kuvata jotain ytimekästä ja yleispätevää, mutta se voi olla myös ihanneellistä ajoa ohi todellisuuden, jota tarjotaan yleisölle ideaaleina.

Perinteisesti erotetaan totuuden idea, kauneuden ja hyvän idea. Taide kuva Todellisuutta, jolloin se pysyy realismissa kertoa totuuksesta. Seuraava askel ylittää todellisuuden ja idealisoi sitä kauneuden ja hyvyyden suuntaan. Se on ideointi paremmasta ja kaunimmasta kuin tässä maailmassa vielä on. Ideointi jatkaa tätä parantelua ja kaunistelua, jolloin teos kuvaava tulevaisuuden tavoitteita.


Esityksenä perustuu klassisen filosofian ideakäsittelyyn ja perinteiseen estetiikkaan, jota vastaa klassinen taide. Samoin kuin filosofiassa myös taiteessa 1900-luku oli täynnä erilaisia modernismin suuntauslinjaa, jotka kritisoi taiteen ideaa. Nykynuorisolle klassinen estetiikka voi taas olla uutta ja tarjota perusteet kesävälle ideoinniile ja luovuudelle. Toinen perusteinä on tarjota hallitsevalle amerikkalaiselle arvomaailmalle vaihtoehto, joka nousee eurooppalaisesta perinteestä.
Taiteen käsite

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

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

Tavallisesti kiistat siitä mitä ”taiteellinen” tarkoittaa johtuvat mielityksestä ja suuntauksesta. Joidenkin mielestä vain perinteinen kaunotaido on oikea taide. Määreitä voi tutkia tieteellisen objektiivisesti vetoamatta henkilökohtaisiin mielipyysiin.

Sederholmin mukaan taiteelle ei ole yksiselitteistä määritelmää, mikä on taidetta tai ei. Taidetta on minkä tahansa esineen muokkaaminen, jolloin siitä tulee taidetta. Usein nykytaiteen ensimmäinen vaikutus vastaanotetaan on hämmennysken aiheuttaminen. Teos saattaa laukaisemaan mielessä ajatuksia ja mielepyystöä, jotka jäävät vaivaamaan ja tuloksena on parhaimmillaan elämys. (2000 s. 6) Vanhemman tunneteorian mukaan taiteen tarkoituksena on havainnollistaa omat tunne-elämyksensä ja saattaa ne toisten tunnettaviksi. Taiteen tarkoituksena on saada omia tunne- ja tunnetaviksi. Taiteen tarkoituksena on saada toisten tunnettaviksi. (Laurila 1918 s. 370)


Ideakäsitys on luovan taiteen kannalta keskeinen, koska muuten luominen vajoaa helposti pinnalliseen leikittelyyn. Ideakäsitys suitsi ja ohjaa luomista,


Moderni taide usein suorastaan samaistetaan abstraktiin taiteeseen, joka ei kuvaavat mitään esineellistä, vaan pelkkä abstraktiota. Filosofisessa abstrakti ajatus on idea, mutta onko se abstraktissa taiteessa pelkkä pelkistetty muoto vailla sisältöä. Hämäräksi jää mitä abstraktit viivat, ympyrät ja nelio on esittävät, jos ne eivät esitä mitään ideaa tai olemusta. Ovatko ne pelkkä väritutkimia, mitkä värisävyt ja kuviot sopivat yhteen, kuten koristekuvio verhoissa ja pöytäliinosissa.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Taiteen käsite</th>
<th>Perinteinen kaunotaide</th>
<th>Moderni taide</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Kauneuden idea</td>
<td>Hätkähdyttävää</td>
<td>Ilmentää Minää</td>
</tr>
<tr>
<td>Ilmentää ideaa</td>
<td>Uusia näkökulmia</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tunteen välitys</td>
<td></td>
<td>Karkeaa ja rosoista</td>
</tr>
<tr>
<td>Erityisen taitavaa</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>


Platon ei käyttänyt sanaa taide. Hän puhui taidosta (tekhne). Taide oli alun perin taitoa, tekniikkaa. Se on valmistustaitoa ja jäljittelystaitoa. Huono taide jäljittelee sellaista, mikä ei ole esikuvallista. Platon oli omaksumut imitaatio-teorian. Hänelle taide oli jäljittelystä eli kuvausta ja kerrontaa. Tai-
de on vain aistimaailman jäljittelyä ja aistimaailma on kuin heijastus tosi-
olevaisesta, jonka muodostaa ikuiset ideat eli perikuvat. (Krohn 1965 s. 16)
Toisaalta Platonilta on peräisin klassisen estetiikan peruskäsity, kauneuden
idea.

Antiikin ja keskiajan ajattelulle oli ominaista, että ideoiden katsottiin ole-
van valmiina olemassa. Ihminen ei luo ideoita; hän vain löytää niitä. (Vuo-
rinen 1993 s. 118) Uudella ajalla idea muuttui praktiseksi ensin taiteessa ja
sitten teknikassa. Ficinon mukaan taiteilija ei vain jäljittele, vaan yhdistää
luonnossa erillään olevaa. Luova ideointi tuli humanismin Platontulkinoissa. Maalauks ei vain jäljittele maisemaa tai kuvita Raamattua, vaan
esittää jotain mielen luomaa. Ideointi on uudenlaista yhdistelyä eikä pelk-
kää jäljittelyä.

Brittiläisessä estetiikassa idea ei tarkoittanut platonista ideaa vaan locke-
laista mielikuvaavaa, jossa ideat ovat peräisin aistimuksi ja saattavat sitten
yhdistyä. (Vuorinen 1993 s. 149) Lockelainen ideaoppia on aistikuvien asso-
siaatioita. Hume täsmensi Locken ideaoppia rajaamalla ideakäsityteen ulko-
puolelle välittömät impressiot, jolloin idea jää enemmän mielen tuotteeksi. Ideat ovat meidän kuvitelmiemme.

Kantin estetiikka oli Humen virittämää. Kant hylkäsi platonisen kauneu-
den idean ja suuntautui subjektiivisuuteen. Kantin estetiikka puhui maun
subjektiivisuudesta, jonka mukaan kauneuden lähde on meidän subjektii-
vinen tajuntamme. Ilmiöstä tulee kaenis, kun projisoimme tunteemme si-
hen.

Hegel oli uusklassismin aikakautta. Tuolloin 1800-luvun alussa antiikki
oli löydetty uudelleen. Uusklassismi erosi perinteisestä 1600-luvun klas-
sismista siinä, että mukaan kietoutui myös valistuksen vallankumouksel-
set vapausideaalit. Sitä on kutsuttu Napoleonin mukaan empire-tyyliksi. Siinä aikaa kun Kant ja Hegel kirjoittivat Estetiikkansa, taide oli vielä
yhtenäinen. Oli klassismia ja romantia, mutta puuttui rajoja rikkova
modernismi, joka 1900-luvulla hämmens estetiikkaan.

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

Estetismi on asenne, joka reagoi todellisuuteen sen esteettisen arvon kan-
nalta. Sitä ei kiinnosta oikeudenmukaisuus tai syvempi totuus tai moraal-
set arvot, vaan tapahtumien maalauksellinen ja ekspressiivinen voima.
(Vianu 2000 s. 71) Esteetikkko katseele kaikkea vain kauneuden kannalta,
kuinka vaikuttava näky se on. Esteettisesti vaikuttava näky koetaan erityi-
sen voimakkaasti todellisuuden tuntuisena. Se on intensiivisemmin lähän
oleva kuin tavallinen jokapäiväinen maailma. (Krohn 1965 s. 9) Hyödyn
sijaan tulee kaunoelämys, mitä emootioita teos esittää. Sen idea riippuu sen
herättämistä tunteista. Esteettinen elämys on haltioitunutta katselua. Jos
teos jättää kylmäksi, se on tehoton ja esteettisesti heikko.

Tekijä, teos, katsoja

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

Idea taiteessa voidaan porrastaa kolmeen vaiheeseen. Ensiksi tekijän omat
ideat, mitä hänellä oli mielessään teosta tehdessään; toiseksi teokseen esi-
neellistynyt idea; kolmanneksi katsojien mielessä olisi jotain muuta kuin teoksessa ja sitten tulee vielä katsojien loputto-
mat subjektiiviset tulkinnat; jokainen miettii vain, mitä tämä on Minulle

Lähtökohtana on taiteilijan mielessä väälähtänyt idea. Se voi olla yhdistä-
misidea tai ideayhdistelmä, joka on vanhoja ideoita uusissa yhteyksissä. Keskinertäinen taiteilija työtyy toistamaan tunneltuja teemoja ja osoittaa
pelkkää ilmaisun taitavuutta. Idea on jotain suhteellisen uutta, mitä muut
eivät ole tehneet eikä yleisö ole nähamy. Jotkut ajatukset osuvat niin koh-
dalleen, että siitä nousee toteutukseen asti kantava idea.

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

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

Usein vastaanottajalle asetetaan vaatimus ajatella itse. Ajattelu tarkoittaa
tällöin: yleistä idea, etsi sille poikkeukset ja lopulta yksilöi idea omaan elä-
määsi. Siinä toivotaan, että vastaanottaja tekisi induktiivisen yleistyksen
teoksesta tyyliin: "kaikki käyttävytä näin", johon sitten lisätään mutta-
varaukset. Vaatimus ajatella itse tarkoittaa usein: siirrä teoksen kuvaus
omaan elämääsi.
Duchampin mukaan katsoja tekee taideotoksen. Kun tavallinen käyttöesi-ne tuodaan taidenäyttelyyn, se vaatii että sille annetaan toisenlainen "taiteellinen" tulkinta kuin mitä sillä on käyttöesineenä tai jäteromuna. Kun tekijällä ja teoksessa ei ole itsessään omaa ideaa, toivotaan katsojen keksivän sille "luovan" tulkinnan, joka tarkemmin on aivan tavanomaisia ajatuksia, mitä ensinnä tulee mieleen. Samaan tapaan satunnaisissa varjokuvissa tai taivaan pilvissä nähdään milloin lampaita tai pitkäkorvaisia pupuja.


<table>
<thead>
<tr>
<th>Tekijä</th>
<th>Teos</th>
<th>Katsoja</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tekijän mielessä herännyt idea</td>
<td>Teokseen esineellis-tynyt idea</td>
<td>Katsojan mielessä virinnyt idea</td>
</tr>
<tr>
<td>Vähittäinen ideointi työprosessissa</td>
<td>Teokseen vähittäin kasautuneet ideat</td>
<td>Kokea ideasarjan purkaus</td>
</tr>
<tr>
<td>Luonnostelua ja ideoiden valintaa</td>
<td>Sommiteltu koko-naisuus</td>
<td>Omat valinnat mieli-teoksiksi</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Taideteoksen syntyä edeltää valmistelu, jonka aikana aihetta pyöritellään päässä. Sitten ilmestyy salamoiva inspiraation hetki, joka tekee synteesin aineistosta. Kehittyvän inspiraation hedelmän on idea. (Vianu 2000 s. 301) Inspiraation hetkellä nousee usein skeema tai ääriivät. Teoksen konsepti
toteutetaan tietyllä tekniikalla. Inspiratio tuottaa teoksen siemenen, jota kehitellään mielikuvituksesta ja fakta-aineiston avulla.


Uutuus ja luovuus

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

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


Uutuus on suhteessa aikaansa, jolloin keskeisen taustan luovuudelle antaa ajan henki. Se on johtavat suuntaukset, muodit ja trendit. Kyse ei ole pelkästä sovinnaisesta mielenlaadusta, vaan kaupallinen taide on riippuvainen todellisesta suosiosta. Trendikäs ja muodikas myy paremmin kuin
omaperäinen ja liian luova taide. Siksi luovuudessakin on omat trenditeoksensa, jotka ovat aikansa suosikkeja ja myyntimenestyksiä.


Kestotaide pysyy seinillä ja palaa toistoina, jolloin uutusvimma ei ole kaikki kaikeessa. Näin klassinen kauneus on lopulta tärkeämpä kuin hetken uutuus. Taiteen teho liittyy missä vaiheessa se on koettu. Lapsuuden kokeemuksesta jollekin teokselle jää myös arvosta, mutta silloin vanhempi väki ei aina irtiottaa arvosta, vaan se kestää vanhentuneen leima. Uutuus on aina erinomainen taiteellisen arvon merkki, vaan irtiottaa opettajan holhouksesta.


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


Kun idea on nykyaiainen ja muodikas, se voi saada parhaiten myös kaukallista suosiota, mutta se jauhaa samoja asenteita kuin koko globaali kulttuuri. Muutamana vuosisvampen menestymätä tämä nykymuoto on vain aikansa tapamössöä. Tällainen jäljittelevä "nykyaiainen" ei synny mistään aidoista tunteista ja tosivoista, vaan se syntyy kulloisenkin nykytyylin jäljitellystä, tehdä samaa kuin aikansa menestyjät.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Uutuus</th>
<th>Luova</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Nykyaiainen</td>
<td>Luova</td>
</tr>
<tr>
<td>Aikansa muotia</td>
<td>Ajastaan poikkeavaa</td>
</tr>
<tr>
<td>Aikaansa seuraavaa</td>
<td>Originaalia</td>
</tr>
<tr>
<td>Nuorisotyyliala</td>
<td>Yllättävä traditio</td>
</tr>
<tr>
<td>Vastustaa vanhanaikaista</td>
<td>Vastustaa aikansa tavallista</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Aikansa maku antaa aikansa normit, joita taiteilijat jäljittelevät taidekoululuissaan. He hiovat taitotojaan esittääkseen, mitä ajan henki suosii. Luova ideointi käännyy opettajaansa vastaan. Siksi luovuutta on niin vaikea otettaa. Kouluissa puhutaan "luovista" aineista, kuten piirustus ja musiikki. Ne jotka kiltisti tottelevat opettajan ohjeita, saavat "luovuudesta" kiitettävän...
arvosanan. Todellista omaperäisyyttä voi kuitenkin osoittaa kulkemalla opettajaa ja ajan virtauksia vastaan.

Uutuuden suhteellisuus vaikuttaa, että jo yhdessä sukupolvessa uutuudenvähäyys katoaa. Nuorisomusiikkkiin kuuluisi aikoaina bändi, kolme kita- raa ja rummut. Tämä koettiin vallankumoukselliseksi musiikiksi, joka kukistaa vanhan viulu- ja pianomusiikin. Kun samaa jytää jatketaan jo kolmannessa sukupolvessa, se menettää uutuudenvähäyksensä ja muuttuu etujoukon kulttuurista tavalliseksi massakulttuuriksi


Kauneus hylätään, kun tavoitellaan omaa luovuutta torjumalla traditio. Se on yksipuolista luovuutta ja minäälmäisuu, jossa kauneuden idea uhataan tälle minä-subjektivismille. Taiteilija yrittää epätoivoisesti luoda jotain uutta, vaikka se olisi kuinka rumaa ja mautonta. Pääasia on, että teos on minän projektio. Sillä ei ole muuta sanomaa kuin tekijänsä minän itseil-
maisu. Näin luodaan helposti toki ”poikkeavaa”, mutta siinä ei ole mitään hienompaa kuin vanhassa.

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

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


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

Subjektiivisuus-objektiivisuus

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

Ideaan keskeinen määrä on sen minälähtöisyys. Idea on minän oma produktio, jossa se eroaa pelkästään oppitiedosta tai muistikokemuksesta. Kun kerroo vain kokemiaan tapahtumia, siinä ei oikeastaan ole mitään oman mieleen luomaa ideaa. Vasta kun kokemus tai opittu tieto tiivistetään johonkin
ajatuksen, siitä kehittyy idean poikanen. Pelkkä empiirinen tarina omista kokemuksista ei ole vielä idea, vaan tarinassa on oltava erityinen juju.


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


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


<table>
<thead>
<tr>
<th>Minätaide</th>
<th>Kohdekeskeinen</th>
<th>Subjekti-objekti</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Henkilökohtainen tunneilmus</td>
<td>Tieteelliset fakat ja realiimi</td>
<td>Miten suhtautua kohteesseen</td>
</tr>
<tr>
<td>Yksilöllinen minä-mielentyys</td>
<td>Yleinen, esineellinen ja mitattava</td>
<td>Tajunta-kohde vuorovaikutus</td>
</tr>
<tr>
<td>Ymmärtäkkää minua</td>
<td>Tajutkaa maailmaa</td>
<td>Yksilö ympäristössään</td>
</tr>
<tr>
<td>Selitys miksi olen tällainen</td>
<td>Selitys yhteiskunnan ilmiöille</td>
<td>Ajahtuksen ja asian vuorovaikutus</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Taiteessa on lupa olla subjektiivinen toisin kuin tieteellissä tutkimuksessa tai virantoimituksessa. Taiteessa on lupa levittää omia tuntemuksiaan julkaisuudessa. Taiteessa saa esittää poikkeavia ja omintakeisia mielipiteitä toisin kuin yleiseen mielipiteeseen vetoavassa demokraattisessa keskustelussa. Taitelijan elämä on epävarmaa eivätkä useimmat runoilijat elä sillä, mitä markkinat maksavat heidän teoksistaan. Silti juuri taide tarjoaa mahdollisuuksen esittää persoonansa ja tunteensa julkisesti. Taiteen kautta hän
voi jäädä kulttuurihistoriaan ja tulla kuuluisammaksi kuin monet paljon rikkaammat ja menestyneemmat.

Subjektiivinen minä on kuolevainen. Teokset ovat ne työt jotka yksilö jättää jälkeensä. Motivivina luoda omaperäisiä teoksia on halu luoda kuo-
lemattomia teoksia. Minä haluua jättää subjektiivisen muiston ohi oman itsen-
sä. Subjektiivinen henki pätee osaksi kollektiivista henkeä, kun se saa jul-
kisuutta. Omien teosten ohella se on näkyvyttä televisiossa ja lehdistössä.
Taiteen kautta voi saattaa yleiseen henkeen henkilökohtaisia tunteitaan,
asenteitaan ja näkemyksiään.

Taidetta on se, mikä on kouluun maun arvostamaa. Kultivoitu maku
on edeltävä vertailuaineistoa. Taidekritiikko on kehittänyt
mukaan laajoilla taidehistorian opinnoilla sekä seuraamalla jatkuvasti uu-
simpia taide-esityksiä. Hän on henkilökohtaisesti tavannut suuria taiteili-
joita. Siten hän saa vertailupohjaa, mikä on hyvää muihin verrattuna. Taiteen
suunnittelu ei etsi henkilökohtaista elämystä, vaan tunnistaa hyvän taiteen muis-
ta.

Vastaanotossa taiteilijan luoma kuva täydentyy. Vastaanottaja täydentää
vastaihin subjektiivisuutta omalla subjektiivisuudellaan Jos taitelijalla ei
ole esittää teoksena perustaksi mitään muuta kuin oma subjektiivinen mi-
nänsä, silloin teoksen ainoaav keskeinen teemaksi jää yhtä subjektiivinen
katsojien satunnaisten minujen mieltyymykset. Subjektivistisessa taidekäsi-
tyksessä taiteilija ilmaisee itseään ja katsoja kokee teoksen subjektiivisesti
omien kokemustensa ja mieltyymystä kautta.

Subjektivismin ongelmana on, että kaikissa aistimuksissa ja puheissa ta-
junta on niin tavattoman ”luova”, että minä konstituoimassa luonnon,
Sitten kun pitää siirtyä todelliseen luoammiseen ja tuottaa teoksia, tämä
suurenmainen luova subjektiivisuus tuottaa pelkkää tuhruista itse-
ekspressiota ja tavallistumaa tulkintoja. Suuri subjektiivinen Minä ei kyke-
neekään konstituoimaan suurta taideesosta tai konstruoimaan uudenlaista
konetta.

Monet modernistit pitävät viimeistelemätöntä ja hutaisten tehtyä nykyai-
kaisuuden tunnusmerkin. Katsojan pitäisi sitten täydentää puolitekoinen
kuva mielikuvituksessaan ”luovasti”. Tällainen raakileiden täydennys ei
kuitenkaan ole mitään luovaa mielikuvitusta. Siinä ei luoda mitään utta
vaan ainoastaan täydennettä tehtain hahmotelmaa. Havainno ei ole vain
ulkisten impressioiden passiivista vastaanottoa. Havainnon tavallinen
puhuttu, mutta luova näkee sen mistä on

Eino Krohnin väitöskirjaan Objektivistinen estetttä (1935) nimittää
objektivistiseksi käsitystä arvon ulkoisesta olemassalosta ja pätevyy-
desta subjektista riippumatta. Hän luopui siitä subjektivistisesta kannasta,
jonka mukaan taideesos tain on vain jonkin tunnetilan merkki tai oire. Siitä seu-
raa, että myös arvot ovat objektiivisia. Arvostelma "A on kaunis" on objektiivisuutensa nähden samanarvoinen kuin "niitty on vihreä". Kauneus on havaittava ominaisuus. Se on kauneuden esineellisyttä. Esteettinen esiene elää omaa elämäänsä omalla vaikutattavuudellaan. (Krohn 1935 s. 63–64)

Jokin kohde on oikeasti kaunis, jolloin kauneus ei ole pelkkää fiktiota ja fantasiaa. Tietysä mielentilassa ei edes oikeasti kaunis miellyttä; samoin kuin kylläisyyyden tilassa ei edes hyvä ruoka maistu. Se että vastaanottokykykymme vaihtelee, ei merkitse, että kohde kadottaisi objektiivisen kauneutensa. Sen kauneus on suhteessa myös aikaisempiin kokemuksimme, joka on eräänlaista sisäänpainunutta objektiivisuutta.


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


Kantin tähtäispiste oli subjektiivisesti välittely, mutta kuitenkin objektiivinen estetiikka, mikä teoksessa on hyvää ja huonoa, töytyy ja epätotta. (Adorno 2006 s. 321) Kant ei ollut yksipuolinen subjektiivistä ja minäfilosofina, vaan hänen keksintönsä oli tuoda yksioikeiseen objektiivisiin subjektiiviseen välityksessä. Käsitteessä tämä subjektiivinen välitys saattaa olla jopa hallitseva, mutta silti teoksella on myös objektiivinen sisältönsä.

Idea aistimellisena

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


Kauneus on fenomenaalista, mutta sen taustalla voi olla korkeampi fundamentaalinen idea. Taideteoksen ideaalinen sisältö säätelee aistimellisen monoden takaa. Se on kauneuden idean ekspressio, ulospuristaminen, joka on sen realisaatio. Taiteen tehtävänä on sovittaa samaan kokonaisuuteen kaksi puolta: idea ja sen aistimellinen edustus. Taiteen tehtävänä on tuoda konemplaatioissa esiintyvä ideaa aistimelliseen muotoon kuvana; insinöörin ideaa taas toteutetaan realisena toimintana ja tuotteena.


Esimerkki abstraktista kuvalta on liikennemerkei. Siinä pelkistetty kävelevä ihminen tarkoittaa kaikkia jalankulkijoita. Auton hahmo kuvaa kaikkia autoja, jota voi vielä täsmennää bussin hahmo kuvan vauvan bussikaistaa. Abstrakti kuva on pelkistetty hahmo, kuten Kandinskilla kaareva viiva ku-
vasi venettä. Kun ajatukseellisia suhteita havainnollistetaan kuvilla, tällöin
 turvavudutaan tavallisesti geometrisiin kuvioihin, jotka esittävät pelkistettyä
 muotoa. Abstrakteja ajatuskäsitteitä kuvataan opetuskalvoilla tavallisesti
 ympyröillä neliöillä ja niiden välisillä nuolilla.

Kulkista abstraktioista ei voi piirtää kuvaa. Taiteilija voi korkeintaan ku-
vata abstraktin ajatuksen symbolin. Ajattelulla tavoiteltava noumenaalin
 on käsittämätöntä empiristeille. Aistimellisesti nähdään vain ideoiden allego-
riota, mutta varsinaiset ideat täytyy tajuta yli kuvien. Symbolien syvällisyys
 ei avaudu aistikuvasta suoraan, vaan katsojalla tulee ole kulttuuritietoja mihin
 symboli viittaa.

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

Ajatukseellinen idea taitteessa tarkoittaa logista juonta, jossa edeltävä
 kohtaus valmistelee seuraavaa. Idea ei ilmene yhdessä pisteessä vaan tee-
 man kuljetuksessa. Se ei ole yksiviivaista lineaarilogiikkaa, vaan dynamisia
 jännitteitä, joita saadaan tuomalla mukaan yllättävästi vastavoimia. Ajatus on
 tämä ajo läpi nousujen ja laskujen. Se on enemmän tunnelologiaa, jossa
 mielentila vaipuvat välillä suvantoon, kunnes taas alkaa kiihdytys. Logi-
nen idea löytyää tunteille vakuuttavat perustelut, joka vahvistaa niiden lii-
kuttuvuutta.

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

Visuaalisen ja auditiivisen rinnalla on käsitteellinen, joka ei ole kuva vaan
 ajatus. Siinä operoidaan yleistyksillä, joita painotetaan vaihtelevalla mää-
 reillä. Ajattelussa mielissä ei kierrä kuvat eikä sanat vaan oleelliset suhteet.
 Mielikuvista tehdään ajatus, kun se ensin generalisoitaa tyypiksi ja se saa
 yleiset käsitteelliset määreet. Sen jälkeen siitä vedetään abstraktion. Taide
 puhuu aistimellisilla kuvilla, mutta estetiikka voi jo puhua ajatukseellisilla
 abstraktilouilla.

Taide ei ole adekvatti väline ilmaista ideaa, koska taiteen ilmaisumuoto
 on tyypillisesti aistimellista ja yksilöityä, kun taas ideat ovat ajatukseellista ja
 yleistä. Silti idean voi ilmaista myös aistimellisesti ja tunteenomaisesti, jol-
loin se tunkeutuu syvemmälle mieleen kuin pelkkänä abstraktina ideana. Taide ilmaisee miltä idea näyttää ja miltä se tuntuu. Taide ei ole pelkää ulkoista aistipintaa, vaan siinä huomioidaan myös sisäinen tuntu.

Idea kuvallisena on sekä aistimellinen että yksittäinen, mutta tällaisena se esittää reaalisen eksistoivaa yksilöä. Noin aistikuva on lähempänä todellisuutta kuin käsityleistys. Aistillisella yksilöllä on väliton todellisuuden arvo, mutta voi olla myös yksilöitä, jotka ovat pelkkää taiteilijan kuvitelmia. Silloin tyypiltä edustaa joten yleistettävää, mutta kuvattu yksilö on fiktiivinen. Taiteilija kertoo oman lähimaailmansa tyypeistä ja ikään kuin kysyen katsojiltta, onko sinunkin lähimaailmassasi tällaisia tyyppejä.


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

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

Fiktiivinen idea

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


Luova imaginaatio on fantasia. Taiteen maailman ilmiöitä ovat illuusiot. Taide luo fantasiamaa ja fabulaa, kuvitelmaa ja keksittyä kertomuksia. Fantasiaalla tarkoitettiin alun perin mitä tahansa mielikuvaa, oli se näköjäljennös tai muistikuva. Myöhemmin realistinen muisti eli memoria erotettiin subjektiivisesta kuvittelusta. Poliisikertomuksen täytyy pitäytyä tosiasioihin, mutta rikosromaani voi kertoa kuvitteellisen henkilön keksityistä rikoksista

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

Muistikuvaa on jo kuvitelma, kun se on haalistunut ja omilla arvauksilla täydennetty. Mielikuvitus paikkaa muistin puutteita, jolloin kuva ei ole enää täysin todellinen. Lopulta muistot ovat pelkkä kuvitelmia, jotka kerromuksina ovat muuntuneet pelkkäsi tarinoiksi, joita unohtelu pelkistää ja liioittelu dramatisoi. Taiteessa tätä kuvittelua yhä jatketaan siihen suuntaan, että kertomuksesta tulisi yhä jännittäväämpi tai yhä hauskempia.


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


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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Jäljitely</th>
<th>Kuvittelu</th>
<th>Luova kuvitus</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Muistikuva</td>
<td>Ajatusten kuvitusta</td>
<td>Ajatuskuva tulevasta</td>
</tr>
<tr>
<td>Kertomus koetusta</td>
<td>Kuvittaa toisten sanat</td>
<td>Luo ennennäkemätöntä</td>
</tr>
<tr>
<td>Matkia muita</td>
<td>Sovinnainen oletuskuva</td>
<td>Poiketa muista</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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


Teeskennelty tunna vain esitetään, jolloin se on kuvan kuva. Aito tulee sydämessä, kuten idea tulee omasta päästä; jäljittelevää vain matkitaan muita. Aito tunne täyttää koko mielentilän, mutta esiintymistilanteen vaatii keskitymistä myös esityksen tekniseen ja taidolliseen puoleen. Siten tekiisesti täysin harjaantunut teeskentely voi keskityä enemmän tunnepuoleen. Siltä myös esitetty tunne voi olla alkuperältään aito. Usein liian teatraaliset tunne-tevat ovat esitettyjä ja aidot tunteet ovat vaimeampia.


Idealisaatioissa kaikki se mikä on satunnaista ja vaiilla merkitsi, jätetään pois, jolloin jää välttämätön kuva. Taide eliminoi epäoleellisen ja nostaa välttämättömän, jolloin se on tyyppeinen esitystä. (Vianu 2000 s. 163) Idealityyppi on pelkistystyyppi. Se ei ole vielä ihanne. Idealisaatio on lähellä abstraktiota, joka on pelkistystä jättämällä turhat yksityiskohdat pois.
Kauneuden idea

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


Idea perinteisessä kaunotaiteessa esiintyy kauneuden ideana. Taidetees ilmensi ennen muuta kauneutta, joka teki siitä ihaillun ja rakastetun. Jos ei tiedetä mitä on kaunis, miten voi erottaa todella kauniit ilman kauneuden yleiskäsitetettä. (Vianu 2000 s. 50) Normatiivinen estetiikka tarvitsee kauneuden ideaa, joka toimii kriteerinä tunnistaa todella kaunis, osallistuuko se kauneuden ideaan. Analyyttinen tarkastelut etsii kauneuden piirteitä, löytäisikö edes jotain kaunista osatekijää. Kreikan kaunis (to kalon) on hieno, hyvä. Se ei ollut niin leimallisesti ulkoista kauneutta. Kauneus on astimellista, mutta hieno on toimivaa ja korkealaatuista. Kauneus on näkyvää ja aistimellista, mutta hyvä on toiminnal-
lista ja vaikuttavaa. Kauneuden huippu ei ole kirjava väriloisto, vaan se ilmentää sisäistä hienoutta, kestäviä materiaaleja ja huoellista työtä. Se ei ole pintalumetta vaan aito kauneus ylittää ytimeen asti.

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


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


Mitä on kauneuden idea

Kauneus on levollista ja loistokasta
Suhteiden ideaalina: harmonia, sopusointu ja oikeat mittasuhteet
Tosi kauniissa ulkokuori kuvastaa hienoa sisäistä olemusta
Lajityypillinen kauneus etsii lajissaan täydellistä
Kauneus on rakkauden ja ihailun kohde


Hegel pohjaa estetiikkansa Platonin, joka totesi, ettei pidä tutkia partikulaarisia kauniita vaan kauneuden ideaa. Ideaalinen kauneus kuvastaa takana piilevää ideaa. Miten taiteilija voisi ikinä tuottaa kauneutta? Hänen mielessään kauneuden idea, kuten hyvällä valtiomiehellä on mielessään oikeudenmukaisuuden idea.

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


Vaikka ruma voi olla esteettisesti vaikuttava, se ei ole esteettinen arvo aivan samoin kuin pahuus ei ole siveellinen arvo tai valhe ei ole tieteellinen arvo. Luovuus rumentamisen suuntaan on helppoa: esittää kohde vain nuhruisena
ja liioitella erilaisia epämuodostumia. Kun rumuudesta on tullut nykytaiteen hyväksymä, se ei enää herätä edes hätäjännitystä.


**Tunteidea**

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


Taiteessa tunne täytyy myös ilmaista julkisesti eikä vain kätkeä sydämeen. Taiteilija tietää, että tämä teoksensa joutuvaan suureen julkisuuteen, joten hänellä on suuret inspirointi, joten tämä tulevaan julkisuuteen liittyvä huomio. Amatööri taas tietää, että teoksensa joutuvat pöytälaatikkoon ja laati työnsä siksi viileämmin. Suuri julkisuus sähköistää tunteet. Jatkuva vaike-ninen taas sammuttaa taideharrasteet

Taiteellisella henkilöllä on ensiksi erityisen vahva tunteemiskyky ja toiseksi ilmaisukyky. Toiset tuntevat tavanomaisia tunteita iloiten ja surren sa-
moista asioista kuin kaikki muutkin. Luovan taitelijan tunne-elämä kuitenkin poikkeaa normaalistia, kun hän löyttää uusia ilon- ja surunaiheita. Hän keksii uudistunteita, jolloin hän saattaa yllättäen suhtautua varsin viileästi siihen, mikä tavallisia ihmisä kiihdyttää.

Idea uusista tunteista ei tarkoita, että keksisi uudestaan ilon ja rakkauden, vaan keksitään uusia ilonaiheita tai koetaan pelottavana arvoiseksi. Se merkitsee suhtautumistapojen muutosta, joka ilmenee myös asennemuutoksina. Tavallisia tunteita ilmaistaan kiiholla muiden mukana, mutta poikkeavia tunteita kehitellään hiljaisuudessa taitelijan työhuoneessa.


Uudistunteiden keksiminen

| Uudistunne on uusi suhtautumistapa asioihin  |
| Arvojen ja asenteiden muutos johtaa uudistunteisiin  |
| Hyväksyä ennen paheksuttu, paheksua ennen hyväksyttyä  |
| Kun asiat muuttuvat, herää uudet ideat, mitä ihaillaan tai inhotaan  |
| Uudet ilmiasut tutuille tunteille, tunneilmaisun uudisluomukset  |
| Taideteoksen kautta voi julkisesti levittää uudenisnäin tunteita  |
Jos tuntee samoin kuin kaikki muutkin, ei tule niin suurta tarvetta ilmaista tunteitaan, koska kaikki muutkin tuntevat samoin ja ymmärtävät heti nämä tavalliset tunteet. Vasta kun tuntee toisin, tulee tarve ilmaista poikkeavat tunteensa ja perustella niitä jotenkin tallakseen ymmärretyksi.


Muotitaitelija jäljittelee aikansa tyylilä, mutta originaali taiteilija kertoo omista kokemuksestaan, itse näkemästäan tai lapsuuden tapahtumistaan. Hän ei kerro tästä ajasta. Taiteen idea on tavoitetta ilmiöiden kokemukseilillen tunnepuoli, mitä tämä sisimmässäni tuntuu. Taiteilija laajentaa täät kokemuspuolta, mikä tuntuu hienolta, että muutkin voisivat kokea samaa.

Usein tunnearvon suhtaudutaan vähätellen ja korostetaan vain hyötyarvoa. Kuitenkin suuret hyppyysellet arvonnousut perustuvat juuri tunnearvon. Emotionaalinen vaikutus on väkevämpi kuin hetken mukavuus ja hyödyllisyys. Suuret tunne-elämäkset muistaa koko ikänsä, mutta pienet
käytännön mukavuudet unohtuvat pian. Siksi taitelijan tunneidea voi olla paljon väkevämpi kuin insinöörin hyötyidea. Väkevästä tunne-efektistä ol- laan myös valmiit maksamaan.


Ekspressiivinen taide on halu ilmaista tunteensa ja saada vastakaikua samoin tunteilta. Taitelija ilmaisee jotain henkilökohtaista ja etsii muita samoin tunteavia. Luovassa ideaoinnissa taitelija taas kehittelee uudistunteita, jotka hän haluaa välittää muille. Uutuuksissa muut eivät voi tuntea samoin, sillä muutenhan kyse ei olisi ennen kokemattomista uudistunteista. Taitelija etsii yleisöä, joka on altista omaksumaan nämä hänen ideomansa uudet tunteet.


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

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

Tyhjästä tai mitättömästä syystä aiheutuva suru ei vaikuta meihin tarttavasti, eli tunne kuinka vilipitön ja hyvin muotoiltu. Hyvällä tunneidealla on järkiperusteena, miksi on oikein suhtautua juuri näin. Teos ei saavutta vastataikausta katsojissa, jos sen takana on tyhjät tunteet, jossa itketään ja naureetaan perusteettomasti. Se tulkitaan sekavaksi ja hysteeriseksi tunteluksi vailla realiperustaa. Tällaiset typerät tunteet eivät ilmaise mitään järkevää ideaa, eivätkä ne silloin herätä myötätuntoa.

Tolstoi kertoi, miten hän eräänä päivänä päättyä oli palamaansa kävelyltä aapaana, kun hän kuuli akkojen laulavan kovaa äänen laajana piirinä. Tuo laulu ilmensi niin määrätietoista iloa, reippautta ja puhtaa, että hän sai tarttunan tuosta tunteesta, oli reipas ja hilpeä. Samana iltana heidän luokseen tuli maineikas klassisen ohjelmiston esittäjä, joka soitti Beethovenin sonaatin 101. Kun esitys oli päätynyt, läsnäolijat ylistivät hartaasti teosta, vaikka näkyi miten he olivat ikävystyneet. Akkojen laulu oli todellista taidetta, joka välitti voimakkaan tunteen, mutta hieno sonaatti ei saanut aikaan tunteen tarttunta. (Tolstoi 2000 s. 198–200)


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

Kuvittelun lähtökohta on mielihyvänsävyiset tunteet. Päiväunia ei kuljeta
niinkään ajattelu kuin mielen suunnistus sinne, missä tuntuu hyvältä. Itse-
käs kuvittelun etsii omia mielihyväät ja hivelee egoa. Yleispätevää ajattelua taas
unohtaa minän yksityishalut ja etsii yhteishyväät. Omien mieltymysten jou-
kosta poimitaan ne, jotka miellyttäisivät monia. Uutuus saa suosiota, kun se
hivelee suurten joukkojen mielihyväät. Suursuosikki on kollektiivinen päi-
väuni.

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

Loogisen ristiriidan teorian mukaan koomillista on yleensä järjetömyys
ja nurinkurisuus. Ristiriita ei ole vain tuskaa ja kärsimystä vaan dialektinen
heitto vastakohtaansa voi olla myös koomista. Vaarattomat, leikilliset risti-
ridad ovat koomisia. Tyylikkyyys on sopivuutta, mutta naurettava on yhden-
sopimatonta. Hienosta kauneudesta saa naurettavan, kun rikotaan sen
huoliteltu sopusointu.

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

Satiiri ottaa esille rappeutuneen ulkoisuuden. Satiiri ei kuulu eepiseen ja
lyyriiseen. Se on siirtymämuoto pois klassisesta. (Hegel, Est II s. 560) Satiiri
ja huumori merkitsivät klassisen ylevyynen pudottamista jalustaltaan. Sati-
riin kuuluu teeskennellyt tunteet. Pääältäpin esitetään vielä vanhaa, mutta
siihen ei uskota toissaan; se esitetään puolileikillään. Kunnioitukseen liit-
tyy jotakin pilkallista. Vanha kaunotunne menettää tehonsa, kun nuorempi
polvi väantää siitä jo parodiaa.
Tietoidea

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

Taidekuva ei ole vain kaunis vaan se on osuva. Sen kuvaama ihanteellinen on vaikutavampaa, kun se nousee realistisen taustain keskeltä. Kertomuksen tunnevaikutusta korostaa realistinen kuvaus tapahtumista ja olosuhteista. Totuuden idea suuntaa taidetta kohti realismin. Tietotaide ottaa tehtävään tiettyjen tapahtumien todennäköisen kuvauksen. Taide kuva eroa kuitenkin pelkästä tiedottavasta kuvasta, ettei se ole pelkkä informaation välittäjä, vaikka sisälteää jonkin yllättävän ideen.


Taide ei ilmaise pelkää tunnetta tunnetta, vaan myös mistä tuo tunne nousee, joka on tunteen objektiivinen aiheuttaja. Teos kuvaan tapahtumata ja niitä säestävät tunteet. Realistinen mielästä teos on onnistunut, kun se on todennäköinen, jossa on arjen harmauden keskellä myös kauniita hetkiä. Elokuvassa kamera kuvaan ulkoiset tapahtumat ja taustamusiikki ilmaisee tilanteistaan liittyvät tunteet. Myös ulkoiset tapahtumat voidaan kuvata dramatisoiden, jolloin tunteille saadaan lisäuskottavuutta.


Tunteet eivät esiinny irrallisina vaan tiedollisiin perusaineisiin liittyneinä. Ken tahtoo panna liikkeelle tunteet, hänen on ensin pantava liikkeelle
mielikuvitus. Vaikka tunne olisi vilpitön, se ei vaikuta henkilöön, joka pitää koko tunnetta epäoikeutettuna tai perusteottomana. (Laurila 1918 s. 327)

Tunnetta ei välitetä suoraan vaan jonkin kohteen kautta. Tunneesta käsittelevää tietoa myös hallitsevassa kulttuurissa. (Kajanto 1999 s. 123)


Liian realistinen ja liian todennäköinen on myös liian tavallista ja sitä kautta tylsää. Sehän on koettu monta kerta, jolloin liiallinen realismi juuttuu vallitsevan arvon toiston. Se on tosin totta, mutta se ei anna mitään uutta. Silloin uutuu tuo jokin juonen käännöksi, miten tavallisessa perheessä voi käydä näinkin ja juonessa ajaudutaan yllättäviin käänneosiin.


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

Näytelmän juonen kiinteuden takaa, että tapahtumat seuraavat aikaisemmin todennäköisyyden tai välittämättömyyden mukaan. On todennäköistä, että tapahtuu myös jotakin epätodennäköistä. (Vuorinen 1993 s. 69)

Yllätyksen on tehokkaampi tavanomaisuuden tausta vasten. Emotionalisesti väkevän on asteittain kiihtyvä, kun kesken tavallisen arkielämän sattuu jokainen yllättävä. Välillä tulee selittävä suvanto ja sitten taas tragedia kiihdytetään sankarin uusilla vastoinkiäymisillä.

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Taide uuden tiedon kertojana</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Uudet syyt – uudet keinot</td>
</tr>
<tr>
<td>Uudet vaikutukset – uudet tavoitteet</td>
</tr>
<tr>
<td>Uudet tulkinnot – uusi suhtautumistapa</td>
</tr>
<tr>
<td>Uudet käytöstavat – uudet ihanteet</td>
</tr>
<tr>
<td>Uusi juoni – uusi suhdeketju</td>
</tr>
</tbody>
</table>


Realistinen teos vie ideatason toistolaisuutta juuri siltä miltä se näyttää. Arkielämän ohella on syvimmästä kauempana toistolaisuutta, joita kuvattaan juuri ideojen. Taiteellisessa toistolaisuutta on kuvattu myös ikään kuin tausta, jonka päälle tulee vielä ideatason toistolaisuus juuri, joka kuvataan juuri ideojen. Taiteellisessa toistolaisuutta on kuvattu myös ikään kuin tausta, jonka päälle tulee vielä ideatason toistolaisuus juuri, joka kuvataan juuri ideojen. Taiteellisessa toistolaisuutta on kuvattu myös ikään kuin tausta, jonka päälle tulee vielä ideatason toistolaisuus juuri, joka kuvataan juuri ideojen. Taiteellisessa toistolaisuutta on kuvattu myös ikään kuin tausta, jonka päälle tulee vielä ideatason toistolaisuus juuri, joka kuvataan juuri ideojen. Taiteellisessa toistolaisuutta on kuvattu myös ikään kuin tausta, jonka päälle tulee vielä ideatason toistolaisuus juuri, joka kuvataan juuri ideojen.

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


**Sanoma, tendenssi**

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


Aatteellinen teos pyrkii levittämään valittuja asenteita ja arvoja. Se pyrkii vaikuttamaan siihen, mitä me pidämme hyvänä ja pahana. Taide pyrkii oikaisemaan ennakkoluuloja, mitä yleensä paheksutaan, se osoitetaankin hyväksyttäväksi. Näin yritetään muuttaa yleisön suhtautumistapoja. Aat-
teellinen idea sisältää älyllisiä ja asenteellisia aineksia, joilla yritetään vaikuttaa katsojan arvomaailmaan.


Ihanteellinen sanoma taiteessa luo perspektiivin tulevaan, mitä pitäisi tavoitella. Pelkää tervehdystä ja normalisointi on tyylisä tavoite. Taiteen ideana olisi luoda innostavampia ihanteita kauas ohi nykytilan. Luvollalla ajattelulla on lupa keksiä uusia hyvyyden muotoja, joiden tärkein käytäntön hyöty on toimia uusina tavoitteina. Taiteessa on lupa maalailla tällaisia hyvyykmiä siitä, mitä elämä olisi ihanteellisimmillään.

Monissa taidekoeksissa onnien kuvat esitetään muistoista menneistä ajoiolta. Mikä on tuntunut hienolta, sinne halutaan mennä yhdä uudestaan ja yhdä pidemmälle. Liiallinen historiallinen realismi jättää nuo kauniit hetket menneisyysteen. Teoksen ideana voisi olla, miten projisoida nuo menneisyysen kauniit elämikset tulevaisuuden tavoitteiksi. Olosuhteet ja tavan ovat muuttuneet, mutta luvaa ideointia voi käyttää, mitkä menneisyyyden kaunokuvat toimisivat mallina ihanteille, , mikä menneisyyyden kaunokuvissa on väljähtynyt ja mitkä kehittelyn arvoisa.


Idea on taiteessa johtavan tendenssin asemassa, mutta tendenssi ei saa olla paljaana. Se ei saa olla saarnamaista, vaan se sisältyy teoksen kuvallisesti rakenteeseen ja on siitä johdettavissa. (Zis 1976 s. 110) Taidetteoksella on aatteellinen sanoma, joka on siveellinen idea siitä mikä olisi hyvää. Tai-
deteos voisi sisältää myös siveyskeksintöjä uudishyvyysistä. Siveyskeksinnöt taidemuodossa voivat esittää uusia, entistä parempia käytösmalleja.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tendenssi reaalisesta ideaaliseen</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Epäkohtien ja vääryysen realistinen kuvaus</td>
</tr>
<tr>
<td>Idea vääryyksen syistä ja keinot niiden korjaamiseen</td>
</tr>
<tr>
<td>Esimerkin yleistys aatteelliseksi uudistusohjelmaksi</td>
</tr>
<tr>
<td>Ideaalit tavoitteiden muodossa ohi nykytilan</td>
</tr>
<tr>
<td>Ideaali kuvitteellisessa täydellisyydessään</td>
</tr>
</tbody>
</table>


Keskivertotaitelijan sanoma on usein pelkkä nykyaikeista asenteiden ilmaus, jolloin ne ovat aikamme tavallisia asenteita, jossa kannatetaan yhtä tunnettua aatetta ja kritisoidaan toista. Siinä ei luoda mitään, jolloin se on pelkkä valintaidea. Tällainen valmiiden aatteiden kannatus on toki aatteelleista taidetta, mutta siinä ei luoda keskusteluun mitään uutta ajatusmallia. Taide vaikuttaa mielipiteisiin muokkaamalla mielialaa, mitä ihailaan ja mitä inhoatan. Yksi luonnonsuojelun myönteisesti vaikuttava taideteos ei vielä paljon vaikuta eikä yksi kertomus menestyneestä naisjohtajasta, mutta kun ekologinen tai feministinen näkemys toistuu teoksesta toiseen, se vaikuttaa jo yleiseen mielipiteeseen ja lopulta myös puoluepolitiikkaan. Taideteos vaikuttaa toimintaan kaukaa ja kiertonäkö. Se ei aiheuta heti määrrättyjä tekoja eikä muuta toiminnan suuntaa, mutta se luo mielialaa ja
tunnepohjaa, joka synnyttää tietyänlaisia tekoja. (Laurila 1918 s. 461) Jotkut teokset ovat uuden aikakauden käännekohtia, jolloin suhtautumistavat muuttuvat. Niiden etulippuna voi kulkea jokin läpimurtoteos. Usein vasta jälkikäteen nähdään, mitkä teokset ovat muullistaneet aikansa ajatustavat.

Katsojan arvomaailma vaikuttaa, pitääkö hän teoksen tunnearvoa hyvänä. Nähdessään arvomaailmaa poikkeavan teoksen, katsoja ei suinkaan muuta arvojaan vaan ennemmin hylkää teoksen. Vain harvat teokset ovat niin järissyttäviä, että pystyvät kerrallaan muuttamaan katsojan ihanteet. Politiikkaan uudet aatteet vaikuttavat usein sukupolven viiveillä, kun näistä aatteista nuorena innostuneet ovat kypsässä keski-jässä vähitellen nousseet yhteiskunnan johtopaikoille


Porvarillinen taide oli myös kriittistä, mutta siinä arvostelun kohteena oli pöyhkeä kuningas tai aatelisto. Kritiikki ei ole niin terävää, kun se suunnataan jo kauan sitten kaatuneisiin vallanpitäjiin. Yhteiskuntakriittisyys käännyy konservatiiviseksi, jos kritiikin kohteena ovat kaksi nykyisten vallanpitäjien edeltäjä. Näin taide asettuu tukemaan vallitsevan normaalin henkeen.

Porvarillinen taide oli myös kriittistä, mutta siinä arvostelun kohteena oli pöyhkeä kuningas tai aatelisto. Kritiikki ei ole niin terävää, kun se suunnataan jo kauan sitten kaatuneisiin vallanpitäjiin. Yhteiskuntakriittisyys käännyy konservatiiviseksi, jos kritiikin kohteena ovat kaksi nykyisten vallanpitäjien edeltäjä. Näin taide asettuu tukemaan vallitsevan normaalin henkeen.

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


Paha on negatiivinen ja tuhon prinsiippi. Taide levittää paheita esittämällä ne hienoisiksi ja hauskoiksi. Tavallisen kunnollisen ihmiset tuntuu tylsältä ja tapahtumanmukähältä. Siksi hurjastelut, katutappelut ja ammuskelu
koetaan jännittäväksi. Pahojen elämä näyttää elämysrikkaalta ja jännittäväältä, josta riittää juttua moneen kertomukseen. Todellisessa elämässä ei haluttaisi istua tällaisen roiston vieressä, mutta etäisyyden päästä sellaiset tyyppit halutaan taidekoeisten pääosiin.


Jos tarkoitus on järkyttää tämän ajan ahdasmielisiä ja avata uusia ajatusratoja, silloin taiteen pitää järkyttää luonnonsuojelijoiden, feministejä ja uusliberaaleja. Jos taide haluaa olla rajua, pitää hätähdyttää aikamme sovinissä ja nykyhetken valta-aatteita. Sovinnaisen taitelija taas varoo mitenkään järkyttämästä valtakulttuurista. Juuri tämä ”nykyaikaisuus” tekee hänestä konformistin ja konservatiivisen aikansa arvojen säilyttäjän.


Suuret ideat taiteessa ovat uusien hyvyksien ja uusien tunteiden keksimistä. Se on vaikeampaa kuin teknisten tai aisti-ideoiden luominen. Liiallisen uutuuden tavoittelua johtaa helposti omituisuksiin, kun yritytään keksiä jotain hyvin poikkeavat tunnereaktioita. Uudet tunteet ja hyvydet jää-
vät tällöin originellien kummallisuusiksiksi. Onnistuneella siveysidealla on kantavuutta myös tavalliseen elämään. Siinä on oivallettu piilevää yleisyys.


IDEA TUOTEKEHITYKSESSÄ


Ideallään voidaan käyttää tuotekehityksessä uuden keksimiseen, mutta myös olevien tuotteiden ideoiden tajumiseen. Luonnontieteilijä kiinnostaa, kuinka toimii luonto, jota ihminen ei ole koskenut; ne ovat luonnonideoita. Sen rinnalla meitä ympäröivät tuoteideoit, miten eri tuotteet toimivat ja kuinka ne on valmistettu. Kun luonnnon evoluutio on verraten hidasta, tuotteiden kehitys on paljon nopeampaa. Jatkuvasti riittää opittavaa, mitkä ovat näiden uutuuskäsin ilmestyvien tuotteiden ideat.
Tuoteidea ja sen kehittely

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

Usein tuoteidea on jo valmiina ja tyydymme vain ideaan kehittelyyn. Se on jakavuva hiontaa, sovittelua ja ongelman ratkostoa. Kun näkökulma tuotekehitykseen on tuoteidea, keskitymme siihan mikä tuotteen tarkoitus lopulta on ja mitä perustavasti uutta voisimme tuoda markkinoille.


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


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

Tuotekehityksessä ei etsitä jonkin esineen olemusta vaan sen ihannetta ideaa. Emme sano, että höyrkkoneen keksijä löysi koneen kääten ulosmukisen, vaan hän kehitti uuden ideaan, jota luonnontieteellisesti ei löydy sellaise-
naan. Tuotekehityksessä pyritään yli vallitsevan todellisuuden. Keksintö on usein ilmiön siirto alalta toiselle. Luonnonilmönä se on todellisuutta sellaisena, mutta ihmistekoisena keksintönä se on ennen olematon uutuus. Kun puu on aidanseipää näin tuottavana tai luontaisena tunnistena, sen idea on oivan eri kuin luonnonpuu metsässä, vaikka aines on samana.


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


Tuotehankkeella on useita toteutuksen portaita: kehitellä ensiksi suunnitelma ja toiseksi valmistaa esineellinen tuote. Kolmanneksi tulee teollinen tuotantolinja. Suunnitelmat, laskelmat ja piirrokset tehdään ajattustyönä tietokoneella ja aineellinen työ tehdään työstökoneilla. Tuotantolinja on työstökoneiden sarja. Insinöörin piirustukset eroavat taidekuvista siinä, että piir-
rokset voidaan toteuttaa mittatarkasti. Työstökoneet voivat tehdä reaalisia leikkauksia ja taivutuksia suoraan tästä mittatarkasta suunnitelmasta.

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


Kun idea on ajatus, silloin ideoiden tuotantoon voi käyttää perinteisiä ajattelun menetelmiä, kuten kohteen purkamista osiinsa eli analysia ja osatekijöiden kokonpanoa eli synteesiä. Jos kokonaisuudessa on yksi suuri ongelma, siitä tehdään oma abstraktion, jolloin ajattelu keskitty yhän irtivedettyynn probleemahan. Kaikki toimisi muuten mainiosti, kunhan tämä yksi vaikea ongelma kohta vain ratkaistaisiin.
nitella luonnollakien mukaan, silloin tuote on tuomittu epäonnistumaan. (Clausing 1993 s. 4) Tuotekehitys on yhteydessä luonnontieteiden kehitykseen. Tuotteen toimintojen perustana ovat fysiikan ja kemian prosessit. Ihminen käyttää luonnnonvoimia hyväkseen, mutta siirtää ne ei-luonnollisiin yhteyksiin, jonka tarkoituksena on jokin ihmisten tarve.


Idea muotoilussa

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

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


Cross puhuu (2007 s. 99), miten design on tieteiden välistä (cross-disciplinary), mutta samalla se on oma tieteenalansa, joka eroaa matemaattis-luonnontieteellisestä ja humanistisesta ajattelusta. Design on yleistä suunnittelua, jota esiintyy niin arkkitehdiksi kuin insinööreille, joka voidaan eriyttää esim. yhdyskuntasuunnittelua tai koneensuunnittelua, jotka ovat laajan design-tieteensä alatieteitä (sub-disciplines). Keinotuotteiden laajan piirin sisällä voi erikoistua johonkin esinelajiin, mutta silti voi puhua suunnittelusta yleensä.


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


<table>
<thead>
<tr>
<th>Ideointi muotoiluna</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Materialle annetaan muoto</td>
</tr>
<tr>
<td>Muotti monistaa muodon</td>
</tr>
<tr>
<td>Orgaaninen muoto kasvaa sisältäpäin</td>
</tr>
<tr>
<td>Mutkikas sisäinen muoto on rakenne</td>
</tr>
<tr>
<td>Ulkokuoren muotoilu - näkyvä suojakotelo</td>
</tr>
<tr>
<td>Esteettinen muotoilu - visuaalinen vaikutelma</td>
</tr>
</tbody>
</table>


<table>
<thead>
<tr>
<th>Taitotuote (artefakti) taidetuotteena</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Kuorten ja ulkopintojen väritys ja muotoilu</td>
</tr>
<tr>
<td>Kauneuden ideaali: loistelias ja sopusointuinen ulkonäkö</td>
</tr>
<tr>
<td>Perinteinen taidokkuus, koristetaide ja ornamenttiikka</td>
</tr>
<tr>
<td>Moderni abstrakti väri-, viiva- ja muotosommittelu</td>
</tr>
<tr>
<td>Ulkonäön symbolimerkitys signaalina käyttäjäjäipireistä</td>
</tr>
<tr>
<td>Ulkonäkö ostohoukuttimena ja taloudellisena arvona</td>
</tr>
</tbody>
</table>


Insinööriisuunnittelun standardi on vaatimuslistat ja vaaditut lukuarvot. Ihannemitoissa on minimi, maksimi ja optimi. Arviointi liikkuu tyyplillisissä parametreissä, kuten tehot ja nopeudet. Standardisuunnittelijalla on stan-

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


Taideteollisuus sai vaikutteita toisaalta talonpoikaisesta kansantaitteesta ja toisaalta kubistisesta nykytaiteesta, josta tehtiin geometrisia kuvioita. (Parko 1999 s. 44) Luovuudessa yhdistyy usein kaukainen perinne ja modernit trendit, kuten vanhasta kansanperinteestä löytyy nelikulmaista geometriaa, joka sopii neliskantiseen teolliseen monistukseen. Ulkomailla katsottiin, että suomalainen muotoilu edusti vaatimattomuutta ja vähä-
eleisyyttä. Suomalaisten ajatus ostaessaan design-tuotetta ei ollut, että on-pa vaatimaton maljakko vaan onpa nykyäikainen.

Muovien halpeneminen ja monipuolistuminen tarjosi muotoilijoille mahdollisuuksia tuotevalikoimien uudistamiseen. Kodin kulutustavaroihsta muovit tulivat käyttöaistoihin ja sähkölaitteiden kuoriin. Tekstiileihin ja kalustesiin sovellettiin kuvataitosta informaalimia ja voimakkaita väripintoja suosivaa amerikkalaista poptaidetta. (Korvenmaa 1999 s. 185) Rento ja vapaamuotoinen jenkkityyli oli vastareaaktio eurooppalaisen pikkuporvarillisuuden koristeellisuudelle.


Alkuidea, konsepti ja kehittely

- Prinsiipistä osiin ja systeemiin
- Alkuideasta konseptiin – iskukäsitteet ja luonnokset
- Tuotekehityksen vaiheiden erillisyys ja rinnakkaisjuoksu


Tuotekehitys jäsentyy luonnosteluun ja kehittelyyn. Olisi resurssien tuhlausta alkaa heti suunnitellalla kaikkia luonnoksia perusteellisesti. Usein tarvitaan erillinen hahmotteluvaihe, joka päätyy valintaan, minkä kehittelyä
jatketaan. Silti ideointi- ja luonnoskierroksia voi olla lukuisia, kunnes löydetään niin hyvä malli, josta kannattaa alkaa laatia yksityiskohtaista suunnitelmaa.


Tekninen tuotesuunnittelu sisältää prosessin abstraktista ideasta konkreettiseksi tuotteeksi. Systemaattisessa menetelmässä käydään lävitse tiety
ajatusketju vaihe vaiheelta, kuten tarveanalyysi, ideointi, seulonta, luonnostelu, piirtäminen, markkinointi ja uusi tuote. (Konstruktiotekniikka 1987 s. 10) Ideat konkretisoidaan, kun irtoidot liitetään kokonaisuuteen. Kehittelyssä pääpaino on idean konkreettisessa rakennemuotoilussa, johon kuuluu yhteensovivuusen tutkiminen.

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

Suunnitelma prinsiipistä systeemiin

<table>
<thead>
<tr>
<th>alkueidea, uusi periaate</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Alkuidea avautuu ja eriytyy</td>
</tr>
<tr>
<td>Organismi jäsentyy organeihin</td>
</tr>
<tr>
<td>Osien kehittely erikseen</td>
</tr>
<tr>
<td>Prosessin vaiheet osien läpi</td>
</tr>
<tr>
<td>Kokoonpano systeemiksi</td>
</tr>
</tbody>
</table>


Nopeassa puheessa ja neuvotteluiissa puhutaan konseptista eikä suunnittelusta. Nykyään t kart suunnitelmat ovat yleensä tietokoneella ja niihin perehtyminen on vaivalloista verrattuna konseptipuheeseen. Bisneskielessä idea voi olla hetken heitto, mutta konsepti on jo mietitty luonnos.
Kun ideaan voi sanoa parilla lauseella, konseptin voi esittää yhdellä liuskalla, mutta suunnitelman pituus voi olla kymmeniäkin sivuja.


Osien kokoonpanosta syntyyvää systeemiä kutsutaan myös arkitehtuuriksi, jota ahomatelta konseptin valinnan jälkeen ennen kuin alkaa yksityiskohtainen suunnittelu. Arkitehtuurissa määritetään tuotteen perustava
rakenne, miten osat ovat suhteissa keskenään. Päätös arkkitehtuurista mahdollistaa yksityiskohtaisen suunnittelun. Tuotteen elementit ovat osat, komponentit ja alikokoopanot. (Ulrich & Eppinger 1995 s. 131)


Rationaalinen muotoilun malli jäsentää muotoiluprosessin vaiheisiin, kuten analyysi, tutkimus, vaatimukset, ongelmanratkaisu, kehittely ja testaus. Empiirisesti prosessi ei etene näin selkeästi vaiheisiin jakautuneena. Rationaalinen malli auttaa jäsentämään sekavasta etenemästä prosessia, mutta luova työ voi hypätä vaiheesta toiseen. Jo alkualanalyysissä voidaan käydä testaamaan jonkin vaihtoehdon toimivuutta ja ideointi voi jatkaa koko projektin ajan.


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


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

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


Perinteisessä suunnittelussa tehtävät olivat erotettu selvillä nimilapulla, kuten tuotekehitys ja tuotannon suunnittelun. Ensimmäisen piti olla kokonaan valmis, ennen toisen aloittamista. Rinnakkaissuunnittelu tarkoittaa, että erillisten työlokerojen sijaan on vain erilaisia näkökulmia, kuten tuotteen kehitämisen näkökulma ja valmistusprosessin näkökulma. (Clau sing 1993 s. 10)


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


**Piirtäminen ja ajattelu**

- Tuotepiirrosten eroavuudet taidekuvista
- Idealuonnokset ja mittatarkat, matemaattiset kuvat
- Toimintaperiaatteet ja tarkoitusidean kuvallinen esitys


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


Osa tuloa tullaan käyttämään sellaisenaan, kannattaa piirtää jo ensimmäisiin luonnoksiin mittatarkkoihin ja yksityiskohtaisina, kuten valmiit


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


**Funktion idea**

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


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


Tämä yhteys x-syötön ja y-tuloksen välillä voidaan esittää myös matemaattisesti, jos niiden suhde voidaan kuvata suorana yksikköä tai potensseilla, neliöillä yms. Kun x:ää lisätään, kasvaa myös y tiettävästi kuvan kuvassa yksityiskohta. Funktio voi olla myös vain käsitteellisesti kuvatavan suhde. Tärkeintä on tajata itse funktion idea, joka on useimmillakin jokin kausaali- tai taitokusuhde. Funktio on tehtävä, jonka voi käynnistää painamalla x-ohjainta ja joka tuottaa mekanisminsa kautta taitokusun y-seurauksen.

Keksi uusi idea voi tarkoittaa, keksi uusi funktio Etsiä idea tarkoittaa etsiä toimivaa funktiota y = f(x), miten x:ää säätelemällä voidaan tuottaa y-dimensiolla halutut tulokset. Input x aiheuttaa tietyt funktioksi, jolloin niiden suhde y:n muutokset. Funktioksi tarkoittaa toimintamekanismia, johon sisältyy tulo- ja lähtövirran suhde. Välissä tapahtuu tietojenkäsittely, jonka sisältöä voi olla, miten fakta pelkistetään ideaksi ja käännetään ideaaliksi. Fakta-syötöillä tavoitellaan ihannetulosta.


Funktioideat muuttuvat siten, että entinen pääkäyttö muuttuu itsestään selvyydeksi tai käy tarpeettomaksi, jolloin huomio kiinnittyy sivutaitoksiin, jotka nostetaan uudeksi päätäteväksi. Vanhanan perustehtäväksi voi-

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Funktion keksiminen</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Mikä on perimmäinen käyttötarkoitus</td>
</tr>
<tr>
<td>Mikä on älykäs toimintamekaniikka</td>
</tr>
<tr>
<td>Keksi uusi tarkoitus tai toimintatapa</td>
</tr>
<tr>
<td>Ohjauspää x-syöttöarvot ja tulospää y-valikutukset</td>
</tr>
<tr>
<td>Funktioiden ketjutus koneistoksi tai systeemiksi</td>
</tr>
<tr>
<td>Funktiorakenne → toimintalogiikka</td>
</tr>
</tbody>
</table>


Aate koristeellisuuden korvaamisesta funktiolla syntyi samoihin aikoihin kun keksittiin autot, lentokoneet ja puhelimat. Amerikkalaiset eivät innostuneet lehväkoristeita tai kukkakorostamista, vaan viivat vedettiin suoriksi. Teollisen valmistuksen kannalta funktiis oli helpompaa kuin vaivalloinen koristelu, joka liittyi vanhanaisiin käsityöhön. Yksinkertaisempi syrjäytyi monimutkaisemman. Perinteistä taidetta pidettiin pöyhkelevänä ja suoraviivaisuutta humaanina.

Tavallinen visuaalinen luovuus tyytyy kuorten muotoiluun ja väritykseen. Markkinaideointi saattaa keskittyä pelkästään pakkaukseen, joka heti oston jälkeen heitetään jätekeskuksiin. Tuotteen varsinainen idea paljastuu vasta vähiten käytössä. Se voi olla myös idea toiminnan jatkuvuudesta, joka on kestävyyssä. Laatutuotteen lujuus paljastuu vasta pitkään käytössä. (Pahl & Beitz 1990 s. 82)


Ongelmanratkaisu ja välähdy

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


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


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


<table>
<thead>
<tr>
<th>Välähdyksen viritys</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Vanhan tiedon palautus työmuistiin</td>
</tr>
<tr>
<td>Jännite, joka suuntaa ratkaisuun</td>
</tr>
<tr>
<td>Ulkoisten virikkeiden sopiva vaimennus</td>
</tr>
<tr>
<td>Sisäsyntyisen oivalluksen nosto pääosaan</td>
</tr>
<tr>
<td>Omistautuminen keksimiseen suurena luomistyönä</td>
</tr>
</tbody>
</table>


Keksintöjen kohdalla ei pidä heti syyttää ideaa, sillä käytännön epäonnistumisten syyt ovat useimmin yksityiskohtien toteutukseessa, jos kaikki eheti toimi. Vaikka kuinka olisi tehty tärkeitä laskelmaa, silti tuote ei toimi, jos yksikin yksityiskohta on värin. Tuote olisi lähes valmis, mutta siinä on yksi ongelma, jonka vuoksi muuten hieno keksintö ei toimi käytännössä. Kun tehtiin ensimmäinen koeajopotkuri laivalla 1829, hajosi koematkalla sen ajan hatara höyrykone, josta tehtiin virhempäätelmä, ettei potkuri muka pysty yöntämään laivaa eteenpäin.
Käyttöideat

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


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


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


Esineen käyttäjän ei tarvitse olla kovin älykäs tai arvostelukykyinen huomatakseen, onko esine hyvä vai huono. (Krupskopf 1989 s. 10) Demokratian kuuluu suunnata käyttäjää, pidänkö tästä vai en. Sopiiko se minulle vai ei. Ulkoisen mieltyymksen huomaa heti, mutta käyttömukavuus vaati jo vähän kokemusta. Vaikeammissa laitteissa käyttötuntuma seuraa vasta ensiopettelun jälkeen.


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


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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Käyttöidea</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Uusi käyttö vanhalle tuotteelle</td>
</tr>
<tr>
<td>Vähittäinen käyttötapojen laajennus</td>
</tr>
<tr>
<td>Ratkaisu pitkään vaivanneisiin vaivoihin</td>
</tr>
<tr>
<td>Sivutehtävän nosto uudeksi päätehtäväksi</td>
</tr>
<tr>
<td>Mukavuustarpeet → miettä kohottava ylpeys tuotteesta</td>
</tr>
<tr>
<td>Täysin uusi käyttö, jota kukaan ei osannut kaivata</td>
</tr>
</tbody>
</table>


Monissa esineissä on käyttöpäähä ja esineellinen suorituspää. Käyttöpäähä on se mistä sitä käsittelemme, kunoksissa on kahvat. Saksein terä taas on esineellinen suorituspää, jotka pystyvät suoraan ja siistiin leikkaukseen. Monissa esineissä täytyy miettiä, missä niitä käsitellään ja miten se vaikuttaa niiden toimintaan. Pölynimurissa varsi on ohjauspäähä, suulake on työpäähä ja moottori on perässä vedettävä rasi. Työpäähä on suulake, jonka takana on laajempi imukoneisto.


Käyttäjätietyo saa suunnittelijoiden kokemusten kautta, yhteistyöllä käyttäjien kanssa, havainnoilla, haastatteluilla, käytettävystutkimuksin, prototyypeillä ja julkaisujen kautta. (Hyysalo 2006 s. 68) Käyttäjätietyö käännetään tuotteen ominaisuuksiksi, jossa tietty käyttötarve esitettävät.
taavana ominaisuutena. Jos on käyttötarve kosteissa oloissa, tuotteesta
tehdään vedenpitävä. Käyttäjätieto voidaan kääntää tuoteideaksi mekaani-
sesti, montako prosenttia käyttää tuotetta sateella. Täytyykö siihen lisätä
vedenpitävyyden ominaisuus.

Havainnointi tarkoittaa oleskelua käyttäjien ympäristössä. Jotta tiedettäi-
siin mikä on uutta ja parempaa, pitää ensin hahmottaa miten ja miksi asi-
oista tehdään niin kuin niitä tehdään. Havainnot on syytä kirjata, sillä ni-
den yksityiskohtat on hoitavat nopeasti. Tuotteeseen jää usein jäljet, kuinka
sitä on käytetty. Hankaumat, tuherrukset ja esineen kunto kertovat sen
käytöstä. Kulutusten tulkintaa helpottaa haastattelut. (Hyysalo 2006 s. 101)

Ideointi tarvitsee virikkeitä ja todellisuustauttaa. Empiirinen ideointi etsii
kokemuksia kohteesta.

Käyttäjätieto käännetään käyttövaatimuksiksi. Siitä tulee perusmitoitus.
Spesifikaatioista saadaan suunnitteluvälineet. Avainvaatimukset ovat de-
sign driverit. Käyttäjälähtöinen suunnittelu ottaa argumentiin kulutta-
hatutkimuksia ja johtaa tuotteita toivotut ominaisuudet suoraan käyttäjien
tarpeista, jotka yhdistetään tietoon valmistuskustannuksista. Ideakeskeinen
suunnitteluto on enemmän keksijäkeskeistä, jossa painopiste on tuottaa uutta
ja luovaa eikä vastata asiakkaiden tavoillempiin tarpeisiin. Kehittämispain-
neena on keksiä jokin uusi uusi tuotetyyppi, jossa painottu irtioottava tavallisesta.

Valmistusideat

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

Kaupallisessa tavaroiden tarkkailutuotannossa olemme niin tottuneet yksin-
kertaiseen valintaan, että enotuotu esineiden takana oleva todellinen val-
mistusprosessi. Tuotteita kääntää jostakin vaikka kuinka paljon, kunhan
vain joku suostuisi niitä ostamaan. Näyttää kuin valmistus olisi ihan help-
poa ja myynti vain olisi vaikeaa. Valmistusketjut raaka-aineista tuotanto-
kinemäksien ja valmiisien tuotteisiin saattavat kuitenkin olla aivan käsitömät-
tömän pitkiä ja monipolvisia. Tavaramaailma on lopulta peräisin maan
mustasta maakuopista ja luolista.

Selitys millainen on jokin esine, on usein sen syntyhistoria eli genesis. Vaikka
suotot ovat ihmistekoiset, ovat tavallistenkin esineiden tekovähehte
usein salaperäiset. Niiden genesis ei ole itsestään tapahtunut synty vaan
ihmistekoinen ideointi ja tuotekehitys. Tuotantomenetelmien sisältyy salai-
sia, patenteilla suojuuttaa keksintöjä. Tavalliselle kulttuurajalle jää tuntemattomaksi ne koneet, jotka ovat valmistaneet kaupan tuotteet. Todellinen
tahdonmuodostus on tapahtunut jo siinä vaiheessa, kun on suunniteltu nuo meille tuntemattomat tehdassalien koneet.

Valmistuksen toista astetta edustaa ideointi, miten parantaa valmistusko-
neita. Ei riitä pelkää tuotekehittelyä, vaan vaikeampi on mutkikkaiden val-
mistuskoneiden suunnittelu. Kyse on tuotantovalineiden kehittelystä. Nii-
hin kuuluvat erilaiset leikikurit, puristimet, muotit, sorvit jne. Nykyään esi-
neet valmistetaan yleensä sähkön voimalla. Erilaiset sähkömoottorit leik-
kaavat ja puristavat tuoteaihioita. Työläiset tehtaa työläistä vain ohjaavat
sähkövoimaa. Ohjauskin ohjelmoidaan etukäteen koneellisesti toistuva-
ksi.

Ajahtellaanpa vaikka yksinkertaista paperiarkkia ja sen takana olevaa 300
metrin paperikonetta, joka työntää paperia ulos 10 metrin levyisiltä rullilta.
Tavallinen luovuustehtävä on, keksi paperiarkille uutta käyttö-
tapaa, mutta valmistusprosessissa ideointitehtävä voisi olla, keksi kymme-
nen uutta ideaa, jolla parantaa nykyisiä paperikonetta. Jos ei tajua koko
jättiläislaistosta, on vaikea keksiä ainuttakaan ideaa, jolla sitä voisi parantaa.
Vaikka paperikonetteet ovat suomalaisille tutuissa prosessissa niin tuttu
kuin paperia oikeastaan valmistetaan.

Kuluttajilla voi olla mielipiteitä tuotteesta, mutta valmistustekniikat
ja tuotantokoneet ovat niin monimutkaisia, ettei niistä ole yleistä mielipidetä.
Ammattilaisen tunnistaa usein siitä, että hän tuntee myös valmistuskoneet,
illaista jälkeä kullakin valmistustavalla syntyyn. Tuotantoprosessin ideointi
on toisen asteen ideointia, jossa yksittäisten työstökoneiden lisäksi on hal-
littava koko prosessi, jossa aines etenee työstövaiheesta toiseen.

Valmistusprosessia voi jatkaa taaksepäin kokoonpanosta komponenttei-
hin ja osien valmistukseen. Edelleen voi jatkaa aineksiin ja raaka-aineisiin.
Viimein tulee luonnnonainesten kaivaminen maaperästä. Teollinen luomi-
nen voi tapahtua lähes tyhjästä, kuten kivistä ja kalliosta. Ensinnä kaivetaan
malmit, öljyt ja muut materiaalit. Lopputuote on aivan erilainen kuin raa-
ka-aine. Tuotekehittäjän on hyvä tuntea, miten tuotteen ainekset on löy-
detty ja tuotettu, kuinka raskaalla työllä ne on kaivettu maaperän uun-
menista.

Yksinkertaisen esineen valmistusprosessi voi olla hyvin mutkikas mutta
tuote halpa. Pizzan teon kuvitellaan olevan helppoa. Taikinaa vähän veny-
tellään, paistetaan ja päälle heittellään sekalaisia täytteitä. Teollinen pizza
on kymmenen kertaa käsityönä paistettua halvempi, jossa suuret telat val-
saavat jatkuvaltaa syöötöllä taikinalevyä, joka koneellisesti leikataan kymme-
nen pizzaa kerralla vietäväksi tomaattisosekylpyyn ja juustorasateeseen.
Tehotuotanto merkitsee, että tuotetta voi myydä halvalla, mutta samalla
sen valmistus on suljettu vain niille, joilla on käytössä miljoonien hintai-
set teollisuusautomaatien linjat.

133

Nykyihmisellä olisi valtava määrä keksintöjä kerrottavaksi keskiajalle, mutta ne ovat abstrakteja periaatteita. Jos nykyihmin vietiäisiin keskiajalle, hän osaisi ehkä selittää, mikä on polttomoottorin idea, mutta sellaisen valmistamisen yksityiskohtat voisivat osoittautua ylivoimaisiksi, vaikka hänelle annettaisiin joukko käsitöläisiä apulaisiksi. Pienetkin virheet teknisessä tootuksessa voivat estää, että sinänsä toimiva perusidea ei kuitenkaan käytännössä toimi.


Perinteinen suomalainen muotoilulukema oli puu ja muotoiluväline oli puukko. Puuesinettä vain vuoltiin vailla edeltävää piirustusta, mutta jo huonekaluissa liitokset vaativat edeltävää mittausta. Tuolin lujuus vaati täsmällistä toleranssia. Puusat täytyy sahata tarkkaan määrästä, että ne uppoaisivat liitososaan tiukasti. Yksinkertainen valmistus on hallittavissa, mutta mutkikkaat automatisoidut tuotantoprosessit ovat liian vaikeat, jolloin keskitytään ensin vain tuoottamiseen.


Valmistustavan merkitys konerakenteen muotoiluun usein unohtuu. Teras muokkautuu melko vaikeasti, jolloin muokkaustapa määrä perusrakenteen. Sorvaus tuottaa pyörähdyskappaleen, joka on tasapainossa pyörähdysakselinsa suhteen. Siitä seuraa mahdollisuus pyörittää sorvattua kapaletta suurellakin nopeudella. Valssaus taas tuottaa poikkisuunnas-
saan tasapaksua levyä tai profiilia, joka tuottaa tietyn lujuuden. (Tuomaala 1995 s. 145)


Valukappaleille on ominaista, että kappale voi olla muodoltaan monimuotoinen. Valukappaleen lopullinen muoto määräytyy siitä tilasta, mihin sula metalli kaadetaan ja missä se saa jähmetettyä. Muovi tarkoittaa jo käsitteensä mukaan helposti muovattavaa, jota voi pikavaluna tuottaa nopeasti suoria sarjoja. Muovi on massateollisuuden materiaali. Kaikessa arkipäiväydessä muoviesineen valaminen ei onnistu kotioloissa.

Koneet on parempi valmistaa levyistä, mutta liikealustan muodot saa parhaiten valamalla. Yhdestä kappaleesta valettu on parempi kuin monesta levystä niittettu. Monoliitti on saumaton identiteetti. Moottorit valetaan alumiinista, mutta suurelle rasitukselle joutuvat sylinterirenkaat tehdään teräspuutista. Levystä lieriöksi taivutettu putki ei kestä kovaa painetta, jolloin kiväärin piipusta saa lujemman ja tarkemman umpitankoa poraamalla ja hoonamalla.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valmistuskoneiden ideointi</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tuotteen jokainen osa ajatellaan, miten se valmistetaan</td>
</tr>
<tr>
<td>Valmistusoperaatioiden kulku työstökoneelta toiselle</td>
</tr>
<tr>
<td>Tuotteen struktuuri → tehtaan struktuuri</td>
</tr>
<tr>
<td>Tuotteen toiminnot → valmistuksen vaiheet</td>
</tr>
<tr>
<td>Kokoonpanolinjat ja koko tehdaskoneiston ideointi</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Entisaikaan erikoistuneen kokoonpanolinjan suunnittelun ja rakentamiseen tarvittiin paljon rahaa ja kun se oli kerran rakennettu, ei sillä voinut valmistaa muita tuotteita kuin mitä varten se oli suunniteltu. (Adams 1995 s. 212) Joustava tietokoneohjattu valmistus taas mahdollistaa työstöohjelmien jatkuvan vaihtelun. Tuotevalikoimaa voi laajentaa, kun valmistus helpottuu.
Numeerinen ohjaus tarkoittaa työstökoneiden liikkeiden automatisointia tietokoneohjelman avulla. Numeerinen ohjaus on yleinen lastuavissa työstökoneissa sekä leikkauksessa. (Valmistustekniikka 1995 s. 120) Työstökonetta ohjataan digitaalisesti ja se työstää ohjelman säättämän mitan varten. Työstökoneisiin kuuluvat sahat, porat, leikkurit, sorvit ja jyrssimet. Työstökone toistaa liikemuodot, mitkä on suunniteltu jo tietokoneen näytöllä.


Halvoista massatuotteita tehdään prototyyppi ja mallisarja. Kallista yksittäistuotteista prototyyppiä ei valmisteta, mutta niistä voidaan tehdä pienoismaalleja. Prototyyppi on tuotetestausta varten ja mallisarja on valmistusprosessin testausta varten. Mallisarjan tarkoitukseena on tutkia niitä valmistusmenetelmiä, joilla tuote on tarkoitus sarjavalmistuksessa tehdä. Se antaa tietoa myös valmistuskustannuksista. (Jokinen 1998 s. 99)


Mitä muut eivät ole keksineet

- Idean keksinnöllisyyys: ei-olevasta tulevaan
- Patentti keksinnöllisyyden tunnustuksena
- Tuotekehitys vähittäisenä paranteluna ja korjailuna


Miksi ihmiset eivät ideoi – koska he eivät halua kuvitella olemattomia. Aidon uudisidean määre on, että siinä on keksitty ennen olematonta. Jos se oli olisi olemassa, sitä ei tarvitsisi keksiä. Uutuuden paradoksaalin määre on tämä ei-oleva, joka astuu olevaa. Luova työ on jatkuvaa uutuuksien valloitamista. Siksi se tarvitsee taustakseen tuoreta tietoa, mitä ei vielä ole keksitty. Se joka keskittyvä täysin uusimpien keksintöjen seuraamiseen, ei
ehdi keskittyä omiin keksintöihinsä. Hän on innovaatio-reportteri, mutta ei luova keksijä. Hän on uutuksien seuraaja, mutta ei uutuksien lujoa.


Jos tuote on aivan uusi ja käänteentekevä, joka on ratkaisevästi erilainen kuin entiset, sitä ei osata suunnitella heti oikein, Jos uuden tuotteen myynti ei päase vauhtiin toisella tai kolmannella kerralla, sen mahdollisuudet ovat menneet. (Norman 1991 s. 52) Tosi keksinnössä ongelmana on, että myös
ostava yleisö vierastaa sitä. Uutuutta ei käsitetä. Portinvaritajat ja suuri yleisö ylistävät "uutuksina" tavallisia trenditöitä, mutta eivät tämä todellista uudiskeksintöä.


Patentti on viranomaisen antama määräaikainen yksinoikeus keksintöön elinkeinotoiminnassa. Patentti voidaan myöntää, jos suunnitelma on uusi ja keksinnöllinen. Patentointimenettelty on kalliita, jolloin yksittäinen keksijä helposti luovuttaa patentinsa tuotteen valmistamiseen halukkaille yritykselle, useimmiten omalle työnantajalleen. (Heinonen & Baltscheffsky 2005 s. 15).


Luovuutta on ylistetty mystisenä Jumalan lahjana, mutta luomista on myös vähäteltävähtäen parannusten kertymänä, kun suurten keksijöiden sijaan luomisen olisi vain tiimissä tehtävä vähättävä kehitystulokset. Sisäisen ajattelun luonnetta ei ole voitu tutkia empirisesti, jolloin se vain siivutetaan subjektiivisuuteen kuuluvana. Suuret läpimurtokeksinnöt ovat ensioidut uusimaisena radikaaleja innovatioita, joita tehdään tällaisia ideapalaiereja vastaan aivan uudelta ajatuspohjalta.


Ajan mittaan suunnittelija ei uskalla soveltaa mitään uusia ajatuksia, vaan luottaa yksinomaan omaan kokemuksensa. Omat kokemuksensa kasvavat arvossa yhä korkeammanne ja tuloksena on suunnittelija, joka on yleensä osaamisestaan vailla mitään uutta. Kokeneella suunnittelijalla on valmiina taidot lähes jokaiseen tehtävään ja hän oppii vetämään niitä käyttöön kuin korin pakasta. Organisaatio saattaa käyttää tästä hänen kypykkyyttään näkemättä sitä, ettei hän kehitä mitään uutta. (Tuomaala 1995 s. 132)

Hyvä tuoteidea osuu pitkään kiusanneeseen piilevään tarpeeseen. Se ei ole liian ilmeinen, mutta silti helppo. Se on yksinkertainen tuote, joka tuottaa iloa monille. Hyvässä tuoteideassa on ajateltu perimmäistä käyttöä ja nautintoa eikä pelkkää keinoa rahastaa asiakkaita. Hyvä keksintö ei ole hienoin luksusmalli kaikkein rikkaimmille, vaan hyvästä tuotteesta on iloa enemmän niille, jotka kärsvät suurimmasta puutteesta.


Lähdeluettelo:


DESCARTES, René: Teoksia ja kirjeitä. WSOY, Porvoo 1956.


HEGEL G.W.F.: Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften I, Frankfurt am Main 1977. (Enz I)

HOLLO, Juho: Mielikuvitus ja sen kasvattaminen. Edellinen osa. WSOY, Porvoo 1918.
KRUPSKOPF, Erik: Suomen taideellisuus. Suomalaisen muotoilun vaiheita.
WSOY, Porvoo 1989.
LAURILA, K.S.: Estetistä peruskysymyksiä. WSOY 1918.
PLATON: Parmenides, Teokset III. Otava, Keuruu1978. (Prm)
PLATON: Valtio, Teokset IV. Otava, Keuruu 1981. (V)