

S T A D I A

HELSINGIN AMMATTIKORKEAKOULU

MISTÄ ON KOLLEKTIIVINEN LUOVUUS TEHTY?

Tarkastelun kohteena ulkoasun visuaalinen suunnitteluprosessi
Animatricks animaatiofestivaalille

Viestinnän koulutusohjelma
Verkkoviestinnän
suuntautumisvaihtoehto
Opinnäytetyö
25.5.2008

Sami Viljanto



TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestintä		Suuntautumisvaihtoehto Verkkoviestintä	
Tekijä Sami Viljanto			
Työn nimi Mistä on kollektiivinen luovuus tehty? Tarkastelun kohteena ulkoasun visuaalinen suunnitteluprosessi Animatricks animaatiofestivaalille			
Työn ohjaaja/ohjaajat Juhana Kokkonen			
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 25.05.2008	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 46 + 5	
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Opinnäytetyössä pyritään selvittämään, mistä kollektiivisen luovuus rakentuu. Työn tavoitteena on ollut rakentaa aihetta käsittelevän kirjallisuuden pohjalta optimaalisen kollektiivisen luovuuden teoria ja vertailla sen pohjalta parityönä tehdyn Animatricks animaatiofestivaalin ulkoasun suunnitteluprosessia.</p> <p>Opinnäytetyössä luotu optimaalisen kollektiivisen luovuuden teoria koostuu pääosin improvisaatioteatterin lainalaisuuksista ja yhdistelee niitä tieteen- ja taiteenalojen muihin luovuuden määritelmiin. Näistä huomioista kiteytetään kymmenen kohtainen kollektiivisen luovan toiminnan määritelmä. Analysoinnin tuloksena vuorovaikutus näyttäisi nousevan tärkeimmäksi tekijäksi kollektiivisessä luovassa toiminnassa. Ryhmässä on mahdollista esiintyä luovuutta myös ilman ainuttakaan esitetyistä kymmenestä kohdasta, mutta tällöin ryhmän jäsenten merkitys ei kasva osiensa summaa suuremmaksi.</p> <p>Animatricks animaatiofestivaalin visuaalisen suunnitteluprosessin kokemuksen pohjalta näyttäisi, että keskeisimmät elementit kollektiivisen luovuuden onnistumisen kannalta ovat vuorovaikutus, ja siihen suoraan liittyvät pelot ja sosiaaliset naamiot sekä epäonnistumisen hyväksyminen. Toisaalta, jos nämä seikat ovat täysin kadoksissa, esimerkiksi optimaalinen määrä aikaa tai pakotteiden ja palkintojen puuttuminen tuskin parantaisivat lopputulosta. Tämän päivän ryhmätyökeskeisessä työelämässä ei hyvän vuorovaikutuksen merkitystä voida liikaa korostaa. Opinnäytetyö avaakin toivottavasti uusia ajatuksia monille työntekijöille.</p>			
Teos/Esitys/Produktio -			
Säilytyspaikka Taideteollisen korkeakoulun kirjasto, Aralis-kirjastokeskus			
Avainsanat Kollektiivinen luovuus, luovuus, improvisaatio, animatricks, kuvitus, visuaalinen suunnittelu			



Degree Programme in Media		Specialisation New Media Design
Author Sami Viljanto		
Title The Ingredients of Collective Creativity; Focus on the Visual Design of Animatricks Animation Festival		
Tutor(s) Juhana Kokkonen		
Type of Work Final Project	Date 25 May, 2007	Number of pages + appendices 46 + 1
<p>This thesis investigates the main building blocks for collective creativity. The objective for this thesis was to build a theory for optimal collective creativity and to compare it with the visual designing process of the Animatricks Animation Festival.</p> <p>The optimal collective creativity theory created in this thesis mainly consists of the laws of improvisation theatre, and combines them with other creativity definitions of arts and science. A ten-part theory of optimal collective creativity is found from these findings. As a result of the theoretical analyzation, <i>interaction</i> seems to be the most important piece of the puzzle. It is possible to have collective creativity in a group even without any of these ten parts but the value of the group won't grow bigger than the sum of its' parts.</p> <p>The results of this study indicate that the most central elements for succesful collective creativity are as follows: <i>interaction between group members, fears, social masks and the ability to cope with failures</i>. On the other hand, if there isn't any of these four parts in a group it doesn't really help to have the <i>optimal amount of time</i> nor lack of <i>sanctions and rewards</i>. In the modern group work centered worklife, one cannot overestimate the importance of good interaction between employees. Hopefully, this thesis will open up new ideas.</p>		
Work / Performance / Project -		
Place of Storage Aralis Library and Information Center, Helsinki		
Keywords collective creativity, creativity, improvisation, animatricks, illustration, visual design		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	TUTKIMUSKYSYMYYS JA METODI.....	2
3	OPTIMAALINEN KOLLEKTIIVINEN LUOVUUS.....	3
3.1	Apollo 13.....	3
3.2	Luovuus – ei ainoastaan taiteilijoiden yksinoikeus.....	5
3.2.1	Kollektiivinen luovuus – auta muita olemaan parempia.....	5
3.2.2	Vuorovaikutus.....	7
3.2.3	Pelot ja sosiaaliset naamiot.....	9
3.2.4	Aika.....	11
3.2.5	Ideoiden määrä ja laatu.....	12
3.2.6	Pakotteet ja palkinnot.....	12
3.2.7	Flow-tila.....	13
3.2.8	Hyväksy myös epäonnistuminen.....	15
3.2.9	Etsi innovaatioita risteyskohdista.....	16
3.2.10	Autonomisoidu.....	17
3.2.11	Parannellun aivoriihen tekniikka.....	17
4	ANIMATRICKS 2008.....	18
4.1	Mukaan toimintaan.....	18
4.2	Kollektiivista luovuutta etsimässä.....	20
4.3	Ideointimatka.....	22
4.3.1	Etappi 1 – Reittisuunnitelmien hahmottelua.....	22
4.3.2	Etappi 2 – Suunnitelmat valmiiksi.....	24
4.3.3	Etappi 3 – Tekstuureita etsimässä.....	26
4.3.4	Etappi 4 – Haaverista hahmoihin.....	27
4.3.5	Etappi 5 – Eteenpäin vaikka keskellä yötä.....	29
4.3.6	Etappi 6 – Hahmoihin tutustumista.....	30
4.3.7	Etappi 7 – Viimeinen taival.....	32
5	MATKAN ANALYSOINTI.....	34
5.1	Vuorovaikutus.....	35
5.2	Pelot ja sosiaaliset naamiot.....	37
5.3	Aika.....	37
5.4	Ideoiden määrä suhteessa laatuun?.....	39

5.5	Pakotteet ja palkinnot	39
5.6	Flow-tila.....	40
5.7	Epäonnistumisen hyväksyminen.....	40
5.8	Etsi innovaatiota risteyskohdista.....	41
5.9	Autonomisoidu.....	42
5.10	Parannellun aivoriihen tekniikka.....	43
6	YHTEENVETO JA PÄÄTELMÄT	44
7	LOPUKSI	45
	LÄHTEET	47

LIITE

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni tutkin kollektiivisen luovuuden mahdollisuuksia ja haasteita. Halusin aluksi selvittää, minkä verran aiheesta ylipäätään oli kirjoitettu. Hakusanoilla ”luovuus” ja ”innovaatiot” löytyi valtavasti erilaisia teoksia, joista kuitenkin suurin osa tuntui enemmän yritysmaailmaan suunnatulta rahanhimoiselta hehikutukselta kuin varsinaisesti asiaa tutkineelta kirjallisuudelta. Osa kirjallisuudesta oli myös mielestäni aivan liian tieteellistä, enkä uskonut niidenkään avulla löytyvän vastauksia kollektiiviseen luovuuteen. Lopulta hakusanat alkoivat tarkentua ja löysin kirjallisuutta, joka tuntui tutkivan juuri sitä osaa kollektiivisesta luovuudesta, josta olin itsekin kiinnostunut. Tämän työn kannalta merkittävin löytö oli Simo Routarinteen kirjoittama *Improvisoi!*-kirja. Päätin tarkentaa teoreettisen viitekehýkseni pääosin improvisaatioteatterin teoriaan. Ajattelin, että luovuus on kuitenkin enemmän käytännön työtä kuin mahdollisten aivopuoliskojen teoreettista ymmärrystä ja että improvisaatioteatterissa tätä käytännönkokemusta varmasti riittäisi. Muita suurempia teoriapohjan löytöjä olivat Frans Johanssonin *Medici Effect* ja Keith Sawyerin *Group Genious*.

Olin ollut jo pitkään ennen tätä opinnäytetyötä kiinnostunut erilaisista ryhmäluovuuden mahdollisuuksista sekä innostunut kovasti mm. Pekka Himasen tarinoista Tuusulanjärven yhteisöstä ja sen nykypäivän vastineista. Olin lisäksi pyrkinyt etsimään erilaisia mahdollisuuksia hyödyntää kollektiivista luovuutta omassa työskentelyssäni freelance-graafikkona.

Tämä opinnäytetyö käsittelee kollektiivista luovuutta visuaalisen ideoinnin näkökulmasta. Valitsin projektiksi Animatricks animaatiofestivaalin ulkoasun toteutuksen. Olin vastannut Animatricksin ulkoasusta vuosina 2006 ja 2007. Ehdotin,

että voisin seuraavalle festivaalille tehdä työn yhdessä ystäväni Ossi Pirkosen kanssa ja tutkia samalla, kuinka kollektiivinen luovuus toimisi visuaalisessa projektissa. En vertaa työtäni aiempina vuosina tekemiini festivaaliulkoasuihin, sillä niiden arvostelu visuaalisin perustein olisi hankalaa ja lähinnä mielipideasia. En myöskään valitettavasti pääse vertailemaan varsinaisia ideointivaiheita keskenään, sillä en ollut tehnyt ideoiden kehittelyä itselleni mitään päiväkirjamerkintöjä vuosina 2006 ja 2007.

Teoriaosassa pyrin luomaan eräänlaisen luurangon ryhmäluovuuden eri osa-alueista, joiden varaan onnistunut kollektiivinen luovuus rakentuisi. Tämän jälkeen vertailen ryhmäni työskentelyä tähän teoriaan ja pohdin voidaanko luovuuden syntymistä määrittää teoreettisesti.

2 TUTKIMUSKYSYMYS JA METODI

Kuinka visuaalinen ideointi onnistuu, kun se tehdään ryhmässä? Ryhmäideointi, ns. *brainstorming* mielletään tänäkin päivänä tehokkaaksi tavaksi tuottaa uusia luovia ideoita, vaikka sen teho on todistettu heikoksi jo 1950-luvulla (Johansson 2006, 108). Mitä ideoinnille tapahtuu, kun siihen vaikuttaa useampi henkilö? Kun ideointi käsittelee konkreettisia esineitä tai asioita, saattaa ajatusten välittäminen ryhmän muille osapuolillekin onnistua vielä melko vaivattomasti. Kuinka ideoiden välittäminen mahtaa onnistua, kun kyseessä on visuaalisten asioiden ideointi?

Tutkin kollektiivista luovuutta visuaalisessa ideoinnissa pääasiassa Simo Routarinteen improvisaatioteatteriin liittyvien teorioiden ja toimintamallien pohjalta ja pohdin sekä omaani ja ryhmäni tekemisiä niiden läpi katsottuna. Luon lähdekirjallisuuden pohjalta optimaalisen kollektiivisen luovuuden teorian, jonka oletan parantavan mahdollisuutta luoviin ratkaisuihin toimittaessa ryhmässä. Tätä varten käytän myös Frans Johanssonin ja Keith Sawyerin teoksia.

Oma projektini, eli Animatricks animaatiofestivaalin ulkoasu vuosina 2006—2008 lukeutuu luovan työn alle ja tarkentuu sen sisällä vielä visuaaliseen luovuuteen. Teoriaosassa en käsittele visuaalista luovuutta sen tarkemmin erikseen, sillä mielestäni samat luovuuden peruseräkkeet kuuluvat myös siihen niin vahvasti, että erillinen

läpikäynti olisi turhaa. Lisäksi opinnäytetyöni pysyy näin mielestäni kiinnostavampana useammalle lukijalle, ja tarjoaa silti tarpeeksi yksityiskohtaista tietoa.

Käsittelen työtämme ryhmätyönä, vaikka kyseessä onkin kahden hengen parityö. Puhun ryhmätyöstä, sillä nämä samat teoriat pätevät mielestäni myös parityöskentelyyn. Pidän tätä myöskin selkeämpänä linjauksena työni lukijoille, jolloin työn soveltaminen muuhun ryhmätyöskentelyyn on helpompaa.

Erotan työni aiheen myös virtuaalisesta ryhmätyöskentelystä, joka sekkin on erittäin mielenkiintoinen internetin mukanaan tuoma suunta työskentelyyn. Keskityn itse kuitenkin varsinaiseen fyysiseen ryhmätyöhön ja sen mahdollisuuksiin. Oletuksena lähdän siitä, että jo kasvotusten käytävässä ryhmätyöskentelyssä on vuorovaikutuksessa niin monia nyansseja ja mahdollisuuksia väärintulkintoihin, että virtuaalisesti tapahtuvaan ryhmätyöskentelyyn liittyy varmasti vielä monin kerroin monimutkaisempaa vuorovaikutuksen analysointia, jota varten voisi varmasti tehdä täysin oman tutkimuksensa.

3 OPTIMAALINEN KOLLEKTIIVINEN LUOVUUS

3.1 Apollo 13

Huhtikuun 15. päivänä 1970 James Lovell, John Swigert ja Fred Haise istuivat Apollo 13:n kuumoduulissa parin sadantuhannen kilometrin päässä maasta. Matkan tarkoitus oli ollut laskeutua kuuhun, kerätä näytteitä ja palata takaisin maahan. Jo menomatalla ryhmä kohtasi suuria ongelmia. Miehistö joutui hylkäämään varsinaisen aluksensa ja siirtymään kuumoduuliin ja käyttämään sitä ”pelastusveneenään” palatakseen välittömästi kohti maata. Tilanteeseen mukautuen ja luovasti soveltaen aluksen miehistö sekä sadat ihmiset NASA:n avaruuskeskuksessa maanpinnalla taistelivat tilanteita vastaan, joita ei koskaan ollut voitu harjoitella etukäteen ja joista jokainen piti ratkaista paikan päällä juuri sillä hetkellä ja todella tarkasti tai seuraukset olisivat olleet kohtalokkaita.

Yksi mielenkiintoisimmista haasteista Apollo 13:n matkalla oli tilanne, jossa aluksen hiilidioksidimäärä nousi uhkaavan korkeaksi. Astronauttien jouduttua siirtymään kuumoduuliin, syntyi tilanne, jossa aluksen ilmanvaihto ylikuormittui. Kuumoduuli oli suunniteltu vaihtamaan kahden hengen hengitysilmaksi kahden päivän ajan. Nyt tarvittiin kuitenkin ilmaa kolmelle hengelle ja lähes neljäksi päiväksi. Miehistöllä oli käytössään runsaasti ilmansuodattimia, mutta ne olivat kaikki suunniteltu varsinaiseen alukseen, jonka suodattimet olivat kartionmuotoisia, kuumoduulin neliskanttisten suodattimien sijaan. “Oli saatava ihmiset vakuuttamaan, että he olivat kyllin viisaita, nokkelia, nopeita, ja että yhdessä voisimme selviytyä tästä mahdottomalta tuntuvasta tehtävästä”, Kranz, tilannetta johtanut upseeri päätteli.

Kranz keräsi avaruuskeskuksessa joukon eri alojen insinöörejä ja toisilleen ennestään tuntemattomia avaruusraketin laitevalmistajia yhteen huoneeseen, mukanaan ainoastaan tavaroita, joita löytyisi myös miehistöltä avaruudessa. Tarvikkeisiin lukeutui mm. sukkia, aluksen manuaalin pahviset kannet, ilmastointiteippiä sekä muovipussi. Näistä osista insinöörien oli rajatussa ajassa saatava kasattua eräänlainen sovitin, jolla saatiin kartionmuotoiset suodattimet sopimaan neliskanttisiin liittimiin. Soveltamalla erilaisia luovia ratkaisuja, insinöörit onnistuivat lopulta rakentamaan osista toimivan suodattimen, ja tämän jälkeen ottivat yhteyden avaruuteen ja neuvoivat radion kautta miehistöä rakentamaan vastaavanlaisen laitteen, joka lopulta pelasti miehistön hengen ja mahdollisti paluun takaisin. (Apollo 13, 2005.)

Apollo 13 on mainio esimerkki hyvin toimivasta kollektiivisesta luovuudesta, aikaisempien oppien soveltamisesta täysin uudella tavalla ryhmässä. Ja vaikka olosuhteet olivat hankalat ja astronauttien menettäminen jatkuva uhka, onnistui operaation johtaja vakuuttamaan työntekijänsä siitä, että homma hoidettaisiin ja että miehistö palaisi maahan hengissä.

3.2 Luovuus – ei ainoastaan taiteilijoiden yksinoikeus

Luova ajattelu ei ole sovinnasta, kaavoihin kangistunutta vaan omaperäistä ja tavanomaisesta poikkeavaa, joka edellyttää ajattelun joustavuutta ja sujuvuutta. Luoville henkilöille on ominaista joustavuus, omaperäisyys, huumorintaju, leikkisyys, itsenäisyys, itsevarmuus, herkkyyks, vapautuneisuus ja kritiikki sekä itsekritiikki. Luovan toiminnan edellytyksiä ovat myös lapsenomaisuus, tuoreus, kiinnostus, spontaanisuus ja mielen ja aistien avoimuus. (Sillanpää.)

Miellämme luovuuden usein kuuluvan vain taiteilijoille. Jokainen meistä ratkaisee luovia ongelmia kuitenkin lähes päivittäin. Esimerkiksi bussista myöhästyessä täytyy koettaa hetkessä soveltaa jokin uusi reitti, jolla vielä kuitenkin ehtisi ajoissa perille. Tai laittaessamme ruokaa, ratkoessamme kuinka yllämme ylähyllylle. Lista on melko pitkä ja siihen mahtuu hyvin paljon tapahtumia jokapäiväisestä elämästämme.

Aina ei uusikaan idea välttämättä ole suoraan luova tai innovatiivinen, vaan sen täytyy olla aina jollain tavoin käytettävä ja hyödyllinen. Bussista myöhästyessä on melko varmasti uusi idea ryhtyä kävelemään takaperin, mutta innovaatioksi tai tilanteen ratkaisijaksi siitä ei vielä juurikaan ole.

Yksilön luovuus on jo itsessään arvokasta, ja yleinen oletus lienee, että ryhmässä saavutamme vieläkin enemmän. Mutta onko asia aina ihan niin yksinkertainen? Onko niin, että laittamalla tarpeeksi ihmisiä samaan huoneeseen voimme ratkaista mahdottomimmiltakin tuntuvat ongelmat, kuten Apollo 13:n tapauksessa? Mitkä asiat vaikuttavat luovuuteemme yksilöinä tai ryhmässä?

3.2.1 Kollektiivinen luovuus – auta muita olemaan parempia

Ensimmäiset varsinaiset tutkimukset ryhmäluovuudesta tehtiin 1930-luvun lopussa, kun Alex Faickney Osborn keksi brainstormingin, eli ns. aivoriihen, jossa joukko ihmisiä kerääntyy samaan tilaan ja ryhtyy vapaasti ideoimaan ratkaisuja yhteiseen ongelmaan. Huolimatta vielä tänäkin päivänä vallalla olevasta yleisestä uskosta brainstorming ei kuitenkaan ole kovin tehokas tapa keksiä uusia ratkaisuja, vaan ennemminkin hyvä tapa

suoda työntekijöille pieni sosiaalinen hengähdystauko ja helpottaa työntekoa.
(Brainstorming.)

Lisäksi brainstormingista vallalla pysyneen uskomuksen takana lienee työntekijöiden halukkuus helppouteen. Kun suuri ryhmä on kasassa, yksilön panos ei välttämättä ole kovinkaan mittava tavanomaisessa brainstorming-tekniikalla käydyssä ideoinnissa. Osbornin puolustukseksi mainittakoon, että hän osasi jo itsekin olettaa brainstormingin toimivan vain tietyllä tavalla ja keksi lisäksi muutaman muun hyvän työskentelytavan luovien ideoiden kehittämiseksi. En kuitenkaan pureudu niihin tekniikoihin tässä opinnäytetyössä sen tarkemmin.

Useissa alan teoksissa kerrotaan brainstormingiin liittyvistä kokeista, joissa on todistettu keskenään erillään toimivien yksilöiden olevan luovempia kuin perinteisellä brainstorming-metodilla toimiva ryhmä. Esimerkiksi Frans Johansson kertoo brainstormingin tehoa tutkineista testeistä. Testeissä tehtiin samankokoisia ryhmiä, joista toiset kerääntyivät fyysisesti samaan tilaan pohtimaan yhteistä ongelmaa, ja toiset olivat erillään kirjoittamassa paperille keksimiään ideoita, jotka sitten testin tekijät myöhemmin kasasivat yhteen, ja poistivat päällekkäisyydet. Yksilöinä toimineet ryhmät olivat lähes joka kerta tehokkaampia keksien enemmän ideoita ja täten luovempia ideoiden ollessa käyttökelpoisempia. (Johansson 2006, 108.)

Miten ryhmästä sitten voitaisiin saada irti enemmän kuin sen osien summa? Tätä opinnäytetyötä varten tutkin asiaa pääasiassa seuraavien kolmen teoksen pohjalta: Frans Johansson tutkii kirjassaan *Medici Effect* (2006) ryhmäluovuutta lähinnä yksilön näkökulmasta päällimmäisenä ajatuksenaan löytää innovaatioita ryhmätyöskentelystä eri tieteenalojen risteyskohdissa. Simo Routarinne taas teoksessaan *Improvisoi!* (2004) lähestyy ryhmäluovuutta improvisaatioteatterin näkökulmasta, ja näkee yksilön pääasiassa vain osana ryhmää. Keith Sawyer joka on kerännyt kirjaansa *Group Genius* (2007) ikään kuin jonkinlaisen yhdistelmän Johanssonin ja Routarinteen ajattelumalleista. Lisäksi hän nostaa esille vielä ajatuksen jazzbändin jammailusta osana kollektiivista luovuutta.

Kävin läpi myös vajaan tusinan verran muita kirjoja opinnäytetyötäni varten, mutta mielestäni kolme edellä mainittua teosta käsittelivät kokonaisuuksina kaiken sen, mitä

muissakin teoksissa mainittiin, mutta toivat sen paremmin esille. Lisäksi törmäsin kirjallisuuteen, jossa aihetta käsiteltiin esimerkiksi aivojen toiminnan kannalta tai muuten mielestäni turhan teoreettisesti. Tällaisesta esimerkkinä vaikkapa Heikkilä-Laakson & Heikkilän Innovatiivisuutta etsimässä. Myös Pekka Himanen on kirjoittanut useita aihetta sivuavia artikkeleita, sekä pari kirjaa, mutta huolimatta siitä, että Himasen luennot ovat osittain tämänkin opinnäytetyön innoittajina, halusin koettaa löytää muiden asiasta kiinnostuneiden tutkimuksia ja mielipiteitä. Tutustuin myös Simo Routarinteen uudempaan *Valta ja vuorovaikutus* -teokseen, joka sekin oli hyvin mielenkiintoinen, mutta käsitteli vuorovaikutukseen liittyviä asioita niin syvällisesti, että koin sen turhan yksityiskohtaiseksi tämän työn laajuttaa ajatellen.

Seuraavassa pyrin käymään läpi Johanssonin, Routarinteen ja Sawyerin teosten pohjalta määrittämäni optimaalisen kollektiivisen luovuuden teoriaa. Asetan hypoteesiksi, että mitä useampi seuraavista kymmenestä kohdasta toteutuu positiivisesti, sitä suuremmat mahdollisuudet kollektiivisella luovuudella on toimia. Tällaisestakin luovuudesta on kuitenkin esimerkkejä, kuten tässä opinnäytetyössä käytetty Apollo 13:n tapaus, jonka tarkemmista ryhmätoiminnan yksityiskohdista emme valitettavasti tiedä, mutta ainakin osa näistä listaamistani kymmenestä kohdasta jäi takuulla toteutumatta NASA:n avaruuskeskuksessa 1971.

3.2.2 Vuorovaikutus

“Jos tavoitteena on saada aikaan rakentava tilanne kahden tai useamman keskeisessä kohtaamisessa, on hyvä olla tietoinen niistä viestinnän ja ilmaisun keinoista, joilla se saadaan aikaiseksi.” (Routarinne 2004, 20)

Ryhmänvuorovaikutustaitoja voitaneen pitää ryhmätyöskentelyn tärkeimpänä osa-alueena. Routarinteen mukaan yleisimmät ongelmat eivät niinkään ole siinä, että ryhmän jäsenet sulkisivat pois toistensa ideat, vaan tavassa jolla asiat esitetään. Niinpä on erittäin tärkeää kiinnittää huomiota niihin keinoihin, joilla omaa viestiä pyritään viestittämään ryhmän muille jäsenille. (Routarinne 2004, 17)

Erityisen tärkeäksi vuorovaikutustaidot nousevat Routarinteen mukaan lyhytkestoisissa ryhmissä eli tilanteissa, joissa ryhmä kasataan vain jotain yhtä projektia varten.

Tällainen tilanne nähtiin myös Apollo 13:n esimerkissä, jossa osittain toisilleen tuntemattomat ihmiset ponnistelivat yhteisen päämäärän saavuttamiseksi. Routarinne kertoo lyhytkestoisen ryhmän ensimmäisten hetkien olevan hyvin tärkeitä koko ryhmän toiminnalle. Jos vuorovaikutus on silloin keskenään kilpailevaa, ryhmä ei tule toimimaan yhdessä niin tehokkaasti kuin se olisi mahdollista. “Suomessa vallitsee vahvasti yksilökeskeinen kulttuuri, jossa arvostetaan yksilön ominaisuuksia ja tekoja näkyvämmiin kuin yhteisöllisyyttä” (Routarinne, 2004, 15).

Routarinne listaa kirjassaan 7 strategiaa (Routarinne 2004, 54-56), joilla pyrimme poistamaan vuorovaikutuksen aiheuttaman pelon tunnetta. Yksikään seuraavista strategioista ei kuitenkaan tällaisena oikeastaan toimi, vaan korkeintaan lievittää hieman jännitystä. Tärkeintä on siis vain tehdä työnsä mahdollisimman hyvin, jotta voi rohkeasti seistä tekojensa takana. ”Ne [strategiat] myös kaventavat ilmaisua ja estävät toimimasta rennosti ja vapaasti. Näiden strategioiden käyttö lisääntyy kilpailevassa ilmapiirissä ja tehtävän vaikeusasteen kasvaessa.” (Routarinne 2004, 54.)

1. Oman valmistautumisen vähättely. Pyrimme usein pehmentämään vastaanottajien reaktioita ja arvostelua mahdollisen virheen sattuessa kertomalla äänekkäästi ettemme ole kerinneet valmistautua nyt lainkaan, vaikka ehkä olisimmekin harjoitelleet tilannetta jo useaan kertaan kotonamme.

2. Sairaaksi tekeytyminen, oman suorituskyvyn vähättely. Saatamme joskus pyrkiä näyttämään hieman heikoilta tai väsyneiltä, jotta voisimme virheen sattuessa vedota olevamme hieman väsyneitä ja selittämään suoritustamme sillä.

3. Ilmaisun pienentäminen. Mikäli pelkäämme tulevia mahdollisia virheitämme, saatamme pienentää ilmaisuamme ja pyrkiä olemaan mahdollisimman huomaamattomia. Routarinne ottaa esimerkiksi tilanteen, jossa huonon lauluäänänen omaava sulhanen joutuu polttareissaan laulamaan koko juhlaväelle. Ensimmäisessä skenaariossa sulhanen laulaa ujosti, hiljaa ja väärin ja poistuu heti laulettuaan häpeillen kulisseyhin. Toisessa tilanteessa sulhanen uskaltaa olla avoimesti oma itsensä ja laulaa rohkeasti ja iloisesti – yhä väärin – mutta jää lopulta vastaanottamaan yleisön suosionosoitukset ja aplodit.

4. *Läskiksi lyöminen.* Joskus saatamme myös tarkoituksella lyödä tilanteen leikiksi, jotta voimme myöhemmin kertoa että emmehän me edes yrittäneet kunnolla. Sehän oli vaan vitsi. Tällaiseen sorsurumme Routarinteen mukaan useimmiten tehtävän ollessa liian vaikea tai liian helppo, jolloin se aiheuttaa joko turhautumista tai pelkoa epäonnistumisesta.

5. *Itsensä rankaisu.* Mikäli emme oikein tiedä olemmeko onnistuneet, vai epäonnistuneet saatamme helposti rankaista itse itseämme ennen kuin muille tulee siihen mahdollisuus. Saatamme esimerkiksi ilmehtiä kasvoillamme, että nyt emme oikein onnistuneet, näyttämällä tuskaista naamaa, tai huokailemalla pettyneesti. Toivomme saavamme muilta hyväksyntää ja kannustusta tyyliin, ”eihän se nyt niin huonosti mennyt” tai ”sehän oli oikein hyvä”.

6. *Sosiaalisen naamion käyttäminen ja hyväksyttävän roolin esittäminen.* Saatamme toisinaan esittää jotain roolia, mitä emme oikeasti ole, jolloin virheen sattuessa koemme kritiikin suuntautuvan enemmänkin esittämäämme roolihahmoon, kuin itseemme, ja jälleen vältämme pelkoa epäonnistumisesta.

7. *Selittely toiminnan viivyttämiseksi.* Ennen ja jälkeen suorituksen voi koettaa selitellä tulevaa/mennyttä esitystä niin vuolaasti, ettei toiselle jää mahdollisuutta antaa oikeastaan edes kunnan palautetta toiminnasta.

3.2.3 Pelot ja sosiaaliset naamiot

Johansson ja Sawyer mainitsevat pelot yhtenä suurimpana esteenä luovuudelle. Sawyer mainitsee pelot puhuessaan epäonnistuneesta brainstormingista ja kertoo lyhyesti niiden vaikuttavan epäsuotuisasti lopputulokseen (Sawyer 2007, 65). Mutta improvisaatioteatteria tutkineella Routarinteellä on tähän syvempi ajatus ja tulkinta siitä, miksi näin käy tai mistä pelot syntyvät.

Routarinne näkee pelkojen taustalla ns. sosiaaliset naamiot, joita meistä jokainen kantaa mukanaan joka päivä. Jokaisella meistä saattaa olla erilaisia ”naamioita” eri ryhmiin elämämme varrella. Jooga-ryhmässämme saatamme olla ryhmän äänekkäin kaskujen kertoja, mutta työpaikallamme saatamme valita rauhallisemman roolin. Jokainen meistä

myös haluaa varmasti vaikuttaa muiden ihmisten silmissä fiksulta ja terävältä. Erityisesti, jos muut ihmiset tavataan vasta ensimmäistä kertaa, halutaan hyvästä ensivaikutelmasta pitää huolta. Tällainen toiminta saattaa Routarinteen mukaan kuitenkin olla esteenä ryhmän sujuvalle toiminnalle, sillä esittämällä fiksua estää varmasti itseään esittämästä ryhmässä hulluimpia ideoitaan, ja samalla tulee aiheuttaneeksi yleiselle ilmapiirille helposti vastaavan tilanteen. Kukaan ei halua olla se ryhmän klovni, jos muut vetävät viileää ja fiksua roolia. Sosiaalisten naamioiden muodostumiseen liittyy toki myös vahvasti henkilöiden itseluottamus ja itsetunnon taso. Huonoa itseluottamusta kun usein helposti paikkaillaan vahvemalla sosiaalisella naamiolla. (Routarinne 2004.)

“Ihminen, jolla on huono arvoasema ryhmässä ja jolla siksi on huono itsetuntokin, pyrkii olemaan kuin muut, jotta tulisi hyväksytyksi, jolloin itsetuntokin taas kohenisi. Hän kaventaa ilmaisuaan sulautuakseen ympäristöön, ollakseen herättämättä huomiota ja välttääkseen joutumasta toisten arvottavan katseen kohteeksi... ..Toisaalta huono itsetunto johtaa myös itsen suojaamiseen: toisten ideat nähdään uhkaavina esteinä omien tavoitteiden tiellä.”

(Routarinne 2004, 31.)

Tällainen toiminta ei luonnollisesti ole omiaan auttamaan ryhmän toimintaa eteenpäin. Mikäli ei itse uskalla tuoda julki omia ideoitaan, eikä myöskään uskalla myöntää muiden ideoiden hyvyyttä, on ryhmän luovatoiminta uhattuna.

Yksi tunnetuimpia improvisaatioteatterin nyrkkisääntöjä lienee ”älä koskaan tyrmää toisen ideoita”. Tähän viittaavat kirjoissaan niin Sawyer kuin luonnollisesti Routarinnekin. Ideoiden tyrmäminen aiheuttaa luonnollisesti välittömästi toisen vetäytymistä kuoreensa.

Pelot lienevät siis luovan ryhmätyöskentelyn suurin yksittäinen kompastuskivi. Siihen vaikuttavat oikeastaan kaikki muut vuorovaikutuksen osa-alueet. Pelätessämme itse saatamme käyttäytyä aiheuttaen lisää pelkoa muille, jolloin olemme jo todella huonoilla raiteilla.

Improvisaatioteatterissa pelkoja pyritään vähentämään antamalla ohjeita toisten ideoiden kuuntelusta. Pohjimmiltaan niin improvisaatioteatterissa kuin ryhmäluovuudessa on kuitenkin mielestäni kyse epätietoisyydestä ja siitä, että auttaa toista olemaan parempi ja nousemaan itseä korkeammalle.

3.2.4 Aika

Mikäli toimintaamme pyritään pakottamaan aikarajojen puitteissa, pyrkivät ajatuksemme usein ennakkoon tutuille reiteille (Johansson 2006, 39). Ihminen siis käyttäytyy nopeutta vaativissa tilanteissa hyvinkin ennakoitavasti. Johansson kertoo kirjassaan Harvardin Business Schoolin Teresa Amabilen tekemästä kokeesta, jossa 177 työntekijää 22 projektiryhmässä tarkkailtiin ja pyrittiin löytämään toistuvia kaavoja luovuuden ja tiukkojen aikarajojen välille. Testien tulokset kertoivat selvästi, että kiireessä ihmiset eivät lähes koskaan keksineet uusia ideoita tai luoneet innovaatioita. Mikä mielenkiintoisinta, testihenkilöt itse kokivat olleensa parhaimmillaan mitä enemmän kiirettä oli. Tässä muodostuu luultavasti illuusio siitä, että kun aikaraja on tiukka, ja on vain pakko työskennellä jatkuvasti, asioita saadaan kyllä aikaan. Tämä synnyttää luulon siitä, että ollaan myös luovia, vaikka todellisuudessa seuraamme vain vanhoja tuttuja reittejä. (Johansson 2006, 112.)

Ideat tarvitsevat siis aikaa. Johansson kertoo kirjassaan esimerkkejä tilanteista, joissa eripuolilla maailmaa on tehty innovaatioita ideoista, joissa alkuperäinen idea on keksitty jo kauan ennen varsinaista innovaatiota eli idean käyttötarkoitusta. Johansson kertoo mm. nykyaikaisen lentoliikenteen mullistaneesta Håkan Lansin keksinnöstä, johon Lans sai varsinaisen ahaa-elämyksensä ollessaan vapaa-ajallaan purjehtimassa vaimonsa kanssa. Lans oli jo vuotta aikaisemmin kehitellyt ideaa, jossa lentokoneet kommunikoisivat sijainnistaan GPS:n välityksellä, jolloin varsinainen lennon johtaminen helpottuisi, tulisi turvallisemmaksi ja säästäisi lisäksi miljardeja dollareita. Ongelmana oli, että jos kaikki koneet ilmoittaisivat jatkuvasti sijaintiaan yhteen keskukseseen, keskuksen teho ei riittäisi millään analysoimaan koneiden sijaintia, ja niinpä idea ei tuntunut ottavan tuulta alleen. Kunnes sitten kesken purjehdusretken Lans keksi, että koneethan voisivat olla yhteydessä keskukseseen vain mikäli ne lentäisivät samalla alueella, eli kommunikoisivat sijainnistaan keskenään vain silloin kun on tarpeen, eivätkä jatkuvasti. (Johansson 2006, 89.)

Tarvitsemme aikaa myös ideoidemme kypsytelyyn, ja Johansson ehdottaakin parhaaksi työskentelytekniikaksi tapaa, jossa ensin työskennellään ongelman parissa intensiivisesti tietyn aikaa, tämän jälkeen jätetään asia lepäämään, ja palataan siihen päiviä tai viikkoja myöhemmin, jolloin näemme ongelman usein täysin uusin silmin, pystymme paremmin arvioimaan omia ratkaisujamme sekä keksimään innovatiivisempia uusia tapoja. (Johansson 2006, 114.)

3.2.5 Ideoiden määrä ja laatu

Aika mahdollistaa myös sen, että meidän ei tarvitse heti ideointivaiheessa arvottaa ideoita, vaan voimme vain keksiä mitä hullumpia juttuja ja miettiä sitten myöhemmin, voidaanko niistä jalostaa mitään käytäntöön sopivaa. Johansson toteaa yksinkertaisesti ideoiden määrän vaikuttavan ideoiden laatuun. Mitä enemmän ideoita keksimme, sitä todennäköisemmin joukossa on myös timantteja. Arjen esimerkkeinä Johansson mainitsee mm. Thomas Edisonin ennätykselliset 1039 patenttia ja Pablo Picasson 20 000 työn arkistot. (Johansson 2006, 91.)

Sawyer esittää myös tutkimuksia, joissa on todistettu, että ihmiset joita rohkaistaan keksimään mitä tahansa ideoita tietyn ongelman ratkaisemiseksi, keksivät lopulta saman määrän hyviä ideoita kuin ihmiset, joille nimenomaan teroitetaan, että nyt ei sitten mitään turhia tai huonoja ideoita hyväksytä. (Sawyer 2006, 64.) Itse epäilen Sawyerin esittämän väitteen toimivuutta pitkässä juoksussa, sillä uskoisin sen väkisinkin nostavan esteitä ideoiden keksimiselle ja siten olevan vastaan kaikkea, mitä esimerkiksi Routarinne kirjassaan kirjoittaa.

3.2.6 Pakotteet ja palkinnot

Ideoita voidaan koettaa saada ihmisestä irti pakottamalla tai palkitsemalla. Pakottamisen jokainen osaa jo lähtökohtaisesti arvata olevan luovan työn kannalta hieman arveluttava, mutta yllätyksenä saattaa tulla, että myös palkitseminen estää usein luovia ideoita syntymästä.

Frans Johansson kertoo Teresa Amabilen Harvardissa tekemästä tutkimuksesta, jossa ihmisiä oli jaettu kahdenlaisiin 4 hengen ryhmiin. Molempien ryhmien oli tarkoitus etsiä ratkaisua samaan ongelmaan, mutta toisille ryhmille kerrottiin lisäksi että mikäli heidän ryhmänsä oli nopeimman 25 % joukossa tehtävän ratkaisseista ryhmistä, he saisivat jokainen 5 dollarin palkinnon, ja mikäli he olisivat kaikkein nopein ryhmä, saisivat he 20 dollaria jokainen. Toisille ryhmille ei puhuttu palkinnoista mitään, heitä pyydettiin ainoastaan koettamaan esillä olleen ongelman ratkaisua. Testin tulokset osoittivat kiistatta, että ryhmät, joille ei puhuttu palkinnoista mitään, olivat jatkuvasti huomattavasti nopeampia oikean ratkaisun löytämisessä kuin ryhmät, joille luvattiin ratkaisusta palkkio. (Johansson 2006, 138.)

Simo Routarinne selittää asiaa seuraavasti:

Pyrkiessään onnistumaan ihminen ei enää tee asioita niiden tekemisen vuoksi, niihin keskittyneesti ja pakottomasti, vaan asettaa toiminnalleen vaatimuksia ja ehtoja. Se tekee toiminnasta suorittamista. Tuloksena on mielen ja kehon jännittyminen, jolloin ne eivät enää toimi vapaasti. (Routarinne 2004, 44.)

Routarinteeseen mukaan onnistumme tai epäonnistumme aina siihen nähden mitä oletamme toisten meiltä odottavan. Toimiessamme jossain yksin, muiden katseilta suojassa, toimimme usein paljon vapautuneemmin ja sitä kautta paremmin lopputuloksin. (Routarinne 2004, 45.) Tähän pohjautuneen myös taikureilta tuttu ”kyllä tämä kotona onnistui” -fraasi.

3.2.7 Flow-tila

Flow on nautinnollinen tila, jossa henkilö menettää ajan- ja paikantajun ja uppoutuu tehtävänsä sisälle niin tehokkaasti, ettei keskittymistä häiritse mikään. Flow-tilan voi saavuttaa niin yksin kuin ryhmässäkin, mutta ryhmältä tällainen tila vaatii erityisen onnistunutta rakentavaa vuorovaikutusta. Molemmissa tapauksissa vaaditaan kuitenkin tarpeeksi haastavaa tehtävää, johon tekijät voivat uppoutua, niinpä flow-tilaa harvoin saavutetaan esimerkiksi televisiota katsomalla, vaikka se sinänsä nautinnollista olisikin. (Sawyer 2006, 39.)

Sawyerin lisäksi flow-tilaa käsittelee myös Routarinne, ja molemmat ammentavat tietonsa Chicagon yliopiston psykologian professori Mihaly Csikszentmihalyilta, joka on tutkinut jo usean vuoden ajan flow-tilaa ja sen syntymisen edellytyksiä sekä vaikutusta luovuuteen.

Csikszentmihalyi määrittelee flow-tilan syntyyn vaikuttavat seikat 9 kohtaan:

1. Toiminnassa on selkeät tavoitteet, jotka toki voivat muuttua jatkuvasti työn edetessä ja sisällön muokkautuessa.
2. Toiminnasta saadaan välitöntä palautetta, jotta tiedetään koko ajan kuinka homma sujuu, ja pysytään tietoisina siitä mitä tehdä seuraavaksi.
3. Toiminta tarjoaa sopivasti haastetta omiin tai ryhmän taitoihin nähden. Liian yksinkertaiset tehtävät eivät herätä meissä tarpeeksi mielenkiintoa ja ajatus harhailee helposti, samoin käy liian vaikeiden tehtävien kanssa.
4. Toiminta ja ajatukset yhdistyvät. Saatamme ajaa pyörällä ja ajatella jotain muuta, tai ajatella pyörällä ajoa mutta kävellä. Flow-tilassa ajattelu ja toiminta yhdistyvät yhdeksi.
5. Emme keskity ylimääräisiin asioihin. Flow-tilassa osaamme erottaa tarpeellisen informaation tarpeettomasta ja pystymme näin pitämään ajatukset sisällä siinä mitä teemme.
6. Epäonnistumisesta ei tarvitse huolehtia. Syntyy tunne siitä, että kaikki on hallinnassa ja että yksilöllä/ryhmällä on mahdollisuus vaikuttaa kaikkeen.
7. Tuntemus itsestä ympäristöstään erillisenä elementtinä katoaa. Itsetietoisuus katoaa, eikä tule miettineeksi jokaista omaa liikettään tai toimintaansa, vaan toimii vain niin kuin parhaaksi näkee.
8. Ajan taju katoaa. Flow-tilassa tunnit tuntuvat helposti minuuteilta, ja minuutit saattavat vaikuttaa tunneilta.
9. Toiminta määrittää itse itsensä, eli flow-tilassa toiminnalla itsellään ei ole mitään muuta päämäärää kuin olla flow-tilassa.

(Csikszentmihalyi 1996, 111; Routarinne 2004, 42; Sawyer 2007 ,39.)

Csikszentmihalyin tutkimuksissa on selvinnyt, että luovat ihmiset ovat parhaimmillaan juuri flow-tilan saavuttaneina, ja usein vielä sen jälkeenkin. Flow-tila esiintyy lähes

missä tahansa ihmisen toiminnassa, joka vain täyttää jossain määrin edellä mainitut 9 kohtaa. Esimerkkeinä mainittakoon tanssijat, näyttelijät, graafikot, muusikot ja urheilijat. Sawyer määrittää myös hieman tarkemmin ns. group flow -tilaa, mutta se ei juuri poikkea Csikszentmihalyin teemoista muuten kuin lisäämällä vuorovaikutuksen kymmenenneksi elementiksi. (Sawyer 2006, 43.)

3.2.8 Hyväksy myös epäonnistuminen

Yksi tärkeimmistä keinoista sosiaalisten naamioiden riisumiseen ja ryhmätyöskentelyn rentouttamiseen, on yleisesti tehdä selväksi, että myös mokaaminen on sallittua. Siitä huolimatta on tärkeää, että työskentelyssä tähdätään ensisijaisesti onnistumiseen, eikä lyödä hommaa lekkeriksi. Parhaamme yrittämällä opimme myös parhaiten. (Routarinne 2004, 72.)

Frans Johansson käsittelee asiaa sitä kautta, että mitä enemmän ideoita keksimme, sitä varmemmin joukossa on myös todellisia innovaatioita, mutta tällöin myöskin niin sanottujen epäonnistuneiden ideoiden määrä kasvaa. Tästä ei tietenkään tule huolestua. "Innovatiiviset ihmiset mokaavat enemmän kuin heidän vähemmän innovatiiviset kollegansa, koska he uskaltavat keksiä rohkeasti uusia ideoita." (Johansson 2006, 125.)

Johansson kertoo myös mielenkiintoisen esimerkin Charles Darwinista, joka juuri keksittyään maailmaa mullistaneen evoluutioteorian väitti seuraavaksi, että vanhempien elinaikanaan hankkimat lihakset ja liikunnalliset kyvyt siirtyisivät suoraan myös heidän jälkeläisilleen. (Johansson 2006, 95.)

Routarinne käsittelee epäonnistumista iloisen mokaamisen kautta. Ja kertoo, että epäonnistuminen itsessään ei ole vaarallista, vaan oma suhtautumisemme siihen. Ja että ilman epäonnistumista emme myöskään oppisi koskaan mitään. "Jos etukäteen pelkäämme mahdollisia mokia ja jälkikäteen häpeämme ja rankaisemme itseämme niistä, toimintamme on jännittynyttä suorittamista. Epäonnistuminen on todennäköisempää kuin koskaan." (Routarinne 2004, 71.)

Lopuksi Routarinne kiteyttää iloisen mokaamisen ohjeet seuraavaan virkkeeseen:

Mokista ei huolehdi etukäteen, vaan niitä päinvastoin odotetaan ja ne toivotetaan tervetulleiksi. Niistä iloitaan jälkikäteen ja otetaan opiksi. Iloinen mokaaminen johtaa rentoon ja vaivattomaan toimintaan. Onnistumisenkin mahdollisuudet kasvavat. (Routarinne 2004, 72.)

Mokaamisen sallimisessakin täytyy kuitenkin joissain tapauksissa muistaa erottaa toisistaan ideointiprosessin aikaiset mokaamiset ja varsinaiseen lopputulokseen liittyvät virheet. Ääriesimerkkejä tällaisista tilanteista voisivat olla vaikka uuden Pikku-Kalle vitsin ideointi ja aikaisemmin läpikäymämme Apollo 13:n tapaus. Molemmissa tapauksissa järjettömien ideoiden esille tuonti ideointivaiheessa on enemmän kuin tervetullutta, mutta lopulliseen toteutukseen asti pääsyyn täytyy käydä hiukan eritavalla mahdollisia riskejä läpi.

3.2.9 Etsi innovaatioita risteyskohdista

Frans Johanssonin kirjan tärkein huomio lienee innovaatioiden etsiminen eri alojen risteyskohdista. Eri aloilla saattaa olla ratkaisuja toisaalla kyteviin ongelmiin, ja näin yhteistyö risteyskohdissa saattaa auttaa molempia aloja eteenpäin. Johansson kertoo pitkin kirjaa useita esimerkkejä tilanteista, joissa risteyskohdat ovat osoittautuneet innovaatioiden kultakaivoksiksi. Nostan tässä yhdeksi esimerkiksi yhdysvaltalaisen ryhmän, jonka tavoitteena oli kehittää tietokonepeli apinoille, jota ne voisivat ohjata suoraan ajatuksen voimalla. Apinoiden päähän oli kiinnitetty antureita, jotka aistivat apinan aivoista suorat ohjeet pelin liikkeitä varten. Ryhmä oli koottu mahdollisimman laajasti eri aloilta, ja Johansson uskookin, että juuri se oli ollut ratkaiseva tekijä tämän innovaation aikaansaamiseksi. (Johansson 2006, 11.)

3.2.10 Autonomisoidu

Kun lopulta uskot keksineesi todella innovatiivisen idean, Johansson kehottaa sinua irtautumaan pohjalle rakentamistasi verkostoista, ja tavoittelemaan itsellesi ns. autonomista tilaa. Tämä sen takia, että mikäli olet esimerkiksi saanut rahoitusta joltain ulkopuoliselta taholta, eivät nämä tahot välttämättä ole halukkaita jakamaan riskiä kanssasi siitä, että innovaatiiosi epäonnistuu. (Johansson 2006, 143.) Johansson viittaa ajatuksessaan lähinnä eri tieteenalojen innovaatioihin, eikä niinkään tässä työssä käsiteltäviin visuaalisiin ideoihin.

Jollain tavalla samaan asiaan viittaa myös suomalaisen luovuusajattelun tunnetuimpiin henkilöihin kuuluva Pekka Himanen joka on kehittänyt teorian ns. "Kosmos koettelee" -laista, jonka mukaan joka kerta kun joku jossain päin maailmaa keksii jonkun mielenkiintoisen idean, Kosmos lähettää tämän ihmisen tielle kaksin verroin tyyppisiä, jotka tulevat kertomaan että ei tule onnistumaan ja että tuosta ei tule kyllä mitään. Ja näin koettelee idean keksineen henkilön intoa viedä luova ajatuksensa innovaatioksi saakka. (Torppa 2007)

3.2.11 Parannellun aivoriihen tekniikka

Aiemmin mainitsemani vuorovaikutuksen puute (luku 3.2.2) ja pelot sekä naamiot (luku 3.2.3) ovat siis esteenä nykyisen kaltaisen brainstormingin tehokkaalle toiminnalle. Saatamme pitää päällämme sosiaalisia naamioita, olla hyväksymättä epäonnistumista tai olla kuuntelematta toisia osapuolia. Nämä kaikki johtavat siihen, että brainstorming ei toimi kovin tehokkaasti sellaisena kun se yleisesti tunnetaan.

Johansson esittää pari ns. *fixed brainstorming* -tekniikkaa eli paranneltua aivoriihtä. Näissä tekniikoissa pyritään kiertämään mahdollisia huonon vuorovaikutuksen aiheuttamia kuoppia mahdollisimman pitkään.

Ensimmäinen Johanssonin tapa toimii niinkin yksinkertaisesti, että ryhmän jäsenet ovat ensin omissa oloissaan ja pyrkivät kirjoittamaan lapulle mahdollisimman monta ideaa. Vasta sitten ryhmä kerätään fyysisesti samaan tilaan ja ideoita ruvetaan käymään yhdessä läpi pyrkien kehittämään toisten ideoita eteenpäin. Näin jokaisen ideat tulevat

julki eivätkä unohdu taka-alalle tai jää käsittelemättä, koska keskustelu olisi virrannut eri suuntaan.

Toisessa tavassa ryhmä kootaan heti saman pöydän ääreen ja jokaiselle jaetaan A4-paperi. Jokainen kirjoittaa paperille yhden idean ongelman ratkaisemiseksi ja sen jälkeen heittää lapun pöydän keskelle. Tämän jälkeen jokainen ottaa jonkun toisen kirjoittaman lapun ja yrittää parhaansa mukaan jatkaa siinä esitettyä ideaa pidemmälle ja jälleen heittää lapun takaisin keskelle, ja niin edespäin. Tätä jatketaan, kunnes laput ovat täynnä, ja vasta sitten siirrytään varsinaiseen keskusteluosioon. (Johansson 2006, 110.)

4 ANIMATRICKS 2008

Animatricks animaatiofestivaali on vuonna 2000 alkunsa saanut Suomen suurin ja tällä hetkellä ainoa animaatiofestivaali. Festivaalia on järjestetty tähän asti lähinnä vapaaehtois- ja talkoovoimin. Vuonna 2007 festivaalin jatkuva kasvu sai kuitenkin konkreettisen osoituksen menestyksestään tultuaan valituksi valtakunnallisesti merkittävien kansainvälisten elokuvafestivaalien joukkoon valtion elokuvatoimikunnan toimesta.

4.1 Mukaan toimintaan

Itse pääsin Animatricksin kelkkaan vuonna 2006, kun festivaali oli tukalassa tilanteessa vailla sekä graafikkoa että webmasteria. Festivaalin silloinen tuottaja Annakaisa Partanen oli nähnyt tekemiäni flyereitä Stadian käytävillä ja otti yhteyttä. Työ kuulosti silloiseen osaamiseeni nähden melko suurelta, mutta samalla erittäin mielenkiintoiselta, joten otin sen mieluusti vastaan.

Parasta Animatricksille työskentelyssä on alusta saakka ollut luottamus tekijään. Ensimmäisistä luonnoksista alkaen on tekemiäni luotettu, ja annettu vapaat kädet toteuttaa omaa näkemystä siitä miltä festivaalin tulisi näyttää. Toki kuvitustyyliäni on melko paljon jo valmiiksi aineksia animaatiomaailmasta, joten ehkä hyppäys ei ollut

kovin suuri. Oikeastaan ainoat ohjeet taisivat olla ”kävijät tykkävät, jos ulkoasussa on joitain hahmoja”. Sitä saa mitä tilaa (ks. kuva 1).

Erittäin mukavan työympäristön ja edelliseltä vuodelta saadun hyvän palautteen takia otin mieluisasti vastaan myös vuoden 2007 ulkoasun suunnittelun. Itse työ kulki pitkälti samaa rataa kuin edellisenäkin vuonna, tosin tällä kertaa aikataulu oli hiukan suopeampi, joten aikaa löytyi ehkä hieman yksityiskohtaisempaan grafiikkaan ja useampiin hahmoihin (ks. kuva 2).



Kuva 1. Viiksekkäät painijat houkuttelivat Animatricksin festivaaliyleisöä vuonna 2006.



Kuva 2. Vuonna 2007 estraadin ottivat haltuun vanhat herrasmiehet.

4.2 Kollektiivista luovuutta etsimässä

Vuoden 2008 Animatricksin ulkoasusuunnitelmat olivat erilaiset verrattuna aiempiin. Tällä kertaa teen työn yhdessä ystäväni kuvittaja/graafikko Ossi Pirkosen kanssa. Olimme puhuneet aiemmin kollektiivisen luovuuden mahdollisuuksista ja etsineet hieman jotain yhteistä projektia, jossa voisimme katsoa ja kokeilla saisimmeko yhteisellä tekemisellä aikaan jotain enemmän kuin kumpikaan yksin.

Suunnittelu alkoi muutamalla tapaamisella, joissa ruvettiin pikkuhiljaa linjaamaan suuntaa mihin lähtisimme. Emme olleet aiemmin tehneet vastaavanlaista yhteistyötä, joten ilmassa oli pientä jännittyneisyyttä siitä, miten homma tulisi lähtemään käyntiin.

Molempien oma kuvitustyyli pohjaa melko pitkälti vektorigrafiikkaan (ks. kuvat 3 ja 4), joten olin ajatellut, että siitä tulisi luonnollinen valinta myös Animatricksin kuvitukseksi. Ryhmätyöskentelyn voima paljastui kuitenkin jo ensitapaamisella ja suunnaksi muodostui jotain aivan muuta.



Kuva 3. Pirkosen kuvitusta vuodelta 2006.



Kuva 4. Opinnäytetyön tekijän aikasempaa kuvitusta vuodelta 2007.

4.3 Ideointimatka

Seuraavassa pyrin antamaan kuvaa siitä, kuinka suunnitelutyömme eteni ja missä vaiheessa mitäkin päätöksiä tehtiin. Kuvaus on paikoin melko yksityiskohtaista, kun taas välillä saattaa tuntua, että harpataan isompiakin loikkia kerralla. Tämä johtunee luovan prosessin hankalasta muistettavuudesta, muistiinpanoista huolimatta. On välillä hankala jälkeinpäin hahmottaa, kuinka jokin ajatus on lähtenyt liikkeelle, ja kuka sen lopulta on ääneen sanonut.

Jälkeinpäin ajateltuna olisi ideointitilanteiden nauhoittaminen saattanut olla hyvä tapa tarkkojen muistiinpanojen saamiseksi, mutta toisaalta olen itse kuitenkin sitä mieltä, että jo nyt seuraavat muistinpanot ovat riittävän tarkat antamaan kuvan ajatusten kehityksestä. Työni kannalta tärkeimmät pohdinnat tulevat vasta seuraavan alaotsikon alla kun käyn työtämme läpi teoreettisen viitekehyksen lävitse.

4.3.1 Etappi 1 – Reittisuunnitelmien hahmottelua

Tammikuu 27. Ravintola Cella, klo 19– 21

Ensimmäinen tapaaminen. Olimme sopineet paikaksi Ravintola Cellan Kallion kaupunginosassa. Erinomaista lohikeittoa, kuulemma.

Tunnelma oli aluksi ehkä hiukan tunnusteleva, mutta lähti melko pian sujuvammin liikkeelle. Olimme molemmat tuoneet muutamia itseämme inspiroivia kirjoja tai referenssejä mukaan ja keskustelimme yleisesti niiden hyvistä ideoista ja visuaalisuudesta. Pian puhe kääntyi kuitenkin kohti omaa työtämme. Kuten jo aiemmin mainittu molempien oma kuvitustyyli pohjautuu vahvasti vektoripohjaiseen ulkoasuun, ja olinkin kokoajan alitajuisesti ajatellut, että kuvittaisimme myös Animatricksin ulkoasun tutulla vektoritekniikalla. Pirkonen ehdotti kuitenkin melko pian, että mitä jos kokeilisimme tehdä jotain hieman toisenlaista ja välttäisimme ehkä samalla tilanteet, joissa lopullisesta työstä näkyisi selkeästi rajat, mitä kumpikin oli työhön omalla tyyllillään tehnyt. Samalla Animatricks tarjoaisi oivan tilaisuuden kokeilla välillä jotain

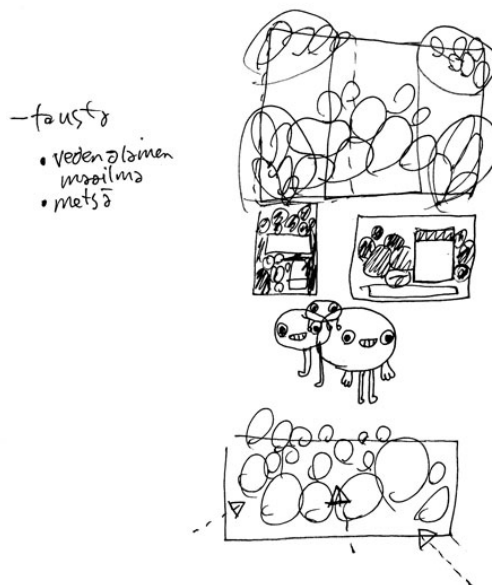
muuta kuin vektorigrafiikkaa kuvituksen pohjana. Puhuimme hieman festivaalin yleisestä tunnelmasta ja siitä minkälaista henkeä pyrkisimme työllämme tavoittamaan. Molemmat näkivät festivaalin enemmän orgaanisena ja käsintehtynä kuin kiiltävänä tai muovisena. Mietimme mahdollisuutta leikata hahmoja mahdollisesti jostakin pahvista ja skannata ja asemoida digitaalisesti.

Suurin askel tulevaan suuntaan otettiin kuitenkin, kun Pirkonen kertoi joskus miettineensä, että olisi hienoa rakentaa fyysisesti samanlainen maailma kuin mitä yleensä tietokoneella ja vektoreilla: kuvata asetelma ja muodostaa lopullinen kuvitus digitaalisesti. Itse innostuin ideasta todella paljon ja olin sitä mieltä, että tämä projekti olisi juuri oikea paikka kyseiseen kokeiluun. Puhuimme mahdollisista maailmoista ja tiloista missä hahmot voisivat olla ja kuinka ne mahdollisesti voisivat sijoittua. Huolimatta ideoiden vahvasta visuaalisuudesta, ne onnistuttiin selittämään melko hyvin sanallisesti. Ainoa visuaalinen luonnos ensimmäisestä tapaamisesta tallentui Pirkosen luonnoskirjaan (ks. kuva 5).

Ajattelimme asettaa hahmot niin, että niistä voisi ottaa sekä pysty- että vaakakuvia erilaisia mainostarkoituksia varten. Lisäksi mietimme, että julisteiden ja mainosten tekstejä varten kuvan päälle pitäisi mahdollisesti laittaa jokin väripohjainen tekstikenttä tai vaihtoehtoisesti peittää jokin alue jo kuvausvaiheessa.

Ensimmäisestä tapaamisesta jäi todella hyvä mieli ja ennen kaikkea luottamus siihen, että saisimme luotua jotain uutta ja mielenkiintoista. Varsinaisia lopullisia päätöksiä emme tehneet tai lyöneet muutenkaan mitään lukkoon, mutta aika selvää oli, että ideasta rakentaa fyysistä maailmaa ei tultaisi luopumaan. Tarkemmasta toteutuksesta heiteltiin tässä vaiheessa vain joitain juttuja ilmaan, mutta sovittiin, että mietimme niitä seuraavaksi kerraksi hiukan valmiiksi. Myös hahmoja oli tarkoitus luonnostella tapaamiseen joka sovittiin seitsemänneksi helmikuuta.

ANIMATR



Kuva 5. Pirkosen piirtämiä luonnoksia ensimmäiseltä tapaamiskerralta. Huolimatta näin yksinkertaisesta ja ainoasta visuaalisesti luonnoksesta saimme molemmat hyvän kuvan siitä, mihin suuntaan olimme menossa.

4.3.2 Etappi 2 – Suunnitelmat valmiiksi

Helmikuu 7. Ravintola Cella, klo 19– 21.30

Yleinen tunnelma oli odotetusti jo hiukan rentoutuneempi, ja molemmat olivat edelleen sitä mieltä, että viimeksi saatu idea fyysisestä kuvituksesta on edelleen toteuttamisen arvoinen. Seuraavaksi pohdittiin hieman mahdollisia hahmoihin tulevia tekstuureita ja mitä ne voisivat olla. Molemmat olivat aiemmin käyttäneet töissään vanhoja paperi- ja puupintoja, joten ne olivat melko luonnolliset ensimmäiset ajatukset, mutta Pirkosen oli nähnyt juuri viikkoa aiemmin kirpputorilla ison laatikon vanhoja 70-luvun ruokareseptikortteja ja kiinnostunut niiden hämmäntävästä 70-lukulaisesta värimaailmasta. Päätimme kokeilla skannata kortteista sellaisia tekstuureita ja alueita joita ei välttämättä enää suoraan osaisi yhdistää alkuperäisiin kortteihin.



Kuva 6. Opinnäytetyön tekijän ensimmäisiä luonnoksiani toista tapaamista varten. Hahmot olivat tässä vaiheessa vielä liian monimutkaisia ja keskenään erilaisia.

Hahmojen maailmasta ideat olivat tässä vaiheessa melko kasvipainotteisia, ja mietimme, että hahmot voisivat marssia joidenkin pahvisten kukkuloiden takaa kohti kameraa, ja taustalla voisi olla erilaisia huonekasveja. Myös kuvan etualalle mietittiin joitain lehtiä tai kasvinvarsia. Mietimme, että ainoa keino saada hahmot pystyyn kuvausten ajaksi olisi liittää niihin jokin rautalanka, jonka voisi tökätä styroksilevyyn pystyyn.

Itse hahmoista ideat olivat vielä hiukan keskeneräisiä, ensimmäiset omat luonnokseni olivat selvästi liian monimutkaisia (ks. kuva 6). Samalla päätimme, että hahmot eivät välttämättä tarvitsisi minkäänlaisia käsiä ja jalatkin voisivat olla hyvin pelkistetyt ja yksinkertaiset töppöset. Yhtenä suurista suunnista keksittiin, että silmät voitaisiin tehdä askarteluliikkeissä saatavilla olevista askartelusilmistä, joissa läpinäkyvän kuplan sisällä on musta irtopupilli. Hahmojen kasvot päätettiin pitää myös melko yksinkertaisina ja

mahdollisesti pelkät silmätkin saattaisivat riittää, mutta myös suita ja jonkinlaisia poskia mietittiin hieman. Askartelusilmien etuna oli myös se, että nyt tehdyt silmät eivät henkilöityisi kummankaan omaan tyyliin. Kuvittajilla on usein oma persoonallinen tapansa piirtää hahmoilleen silmät, ja silmistä helposti saattaa tunnistaa työt jonkun tietyn kuvittajan tekemiksi.

Jossain vaiheessa tajusin, että välillä on hankala ymmärtää sitä suuntaa mihin ollaan menossa, ja välillä tuntuu ettei ryhmän toinenkaan jäsen ole miettinyt asiaa yhtään sen enempää, mutta jollainlailla molemmilla tuntui olevan vahva usko siitä, että hommasta tulee erittäin onnistunut ja hyvä, vaikkei aivan kaikkea valmiina visioina päässämme ollutkaan. Tätä pidän yhtenä tämän ryhmätyön keskeisimmistä onnistumisen kohdista.

Seuraava tapaaminen sovittiin tasan viikon päähän. Siihen mennessä molemmat olisivat skannanneet hiukan erilaisia tekstuureja, joista voitaisiin sitten valikoida parhaiten keskenään yhteensopivat.

4.3.3 Etappi 3 – Tekstuureita etsimässä

Helmikuu 14. Pirkosen koti, klo 20–22

Yleinen tunnelma oli jo reilusti rennompaa. Olin skannannut parikymmentä A4 kokoista arkkia erilaisia rasteripintoja eräästä vanhasta intialaisista tulitikkuskeja esittelevästä kirjasta hahmoja varten ja käynyt askarteluliikkeestä ostamassa kartonkia, rautalankaa sekä silmiä hahmoille. Pirkosen oli tarkoitus skannata tapaamista varten pintoja ruokakorteista, mutta oli onnistunut hankkimaan kortit vasta hiukan ennen tapaamistamme, joten kävimme yhdessä kortteja läpi ja valikoimme kortteja (ks. kuva 7), joissa olisi mahdollisimman monipuolisesti tarpeeksi suuria tekstuuripintoja.



Kuva 7. Kaksi esimerkkiä hahmojen tekstuureita varten valituista ruokakorteista.

Tapaaminen kului kokonaan erilaisia pintoja etsiessä ja skannatessa. Ruokakorttien lisäksi sopivia tekstuureja valittiin muutamista erilaisista lehdistä ja kirjoista.

Sovimme seuraavan tapaamisen jälleen viikon päähän, mutta tässä vaiheessa Pirkosen käden rasitusvamma paheni niin ikäväksi, että työntekoa oli lykättävä määrittelemätön aika eteenpäin. Päätimme kuitenkin, että mikäli aikataulu näyttäisi menevän äärimmäisen tiukaksi, Pirkonen voisi vain istua ja kommentoida vierestä ja minä toimisin käsiparina.

4.3.4 Etappi 4 – Haaverista hahmoihin

Maaliskuu 11. Pirkosen koti, klo 20–22

Tapaaminen venyi lopulta lähes kuukauden päähän, ja Pirkosen käsi oli edelleen hiukan epäkunnossa, eikä kestänyt kovin pitkää työntekoa. Pirkonen oli tulostanut skannaamamme tekstuurit, ja ryhdyimme leikkaamaan valituista pinnoista lopullisia hahmoja muotoihinsa. Hahmoja rupesi kertymään hyvää vauhtia, ja työn lomassa totesimme, että valitsemiamme muita pintoja ruokakorttien lisäksi ei muutamaa

poikkeusta lukuun ottamatta oikein voisi sittenkään käyttää yhdessä korteista leikattujen pintojen kanssa. Niinpä lopullisiin hahmoihin valikoitui lähes pelkästään ruokakorttikuvia, ja kokonaisuudesta saatiin todella hyvin yhteensopiva.

Työskentelyn lomassa pidetyllä tauolla Pirkonen esitteli pitkäksi kasvattamaansa raeruohoa, josta innostuin kommentoiden, että: ”todella hyvä idea!”, jota Pirkonen jäi ihmettelemään. Sain idean, että voisimme kasvattaa raeruohoa styroksilevyjen päälle ja rakentaa oikean nurmikon hahmojen pohjaksi jolloin ne saataisiin sijoitettua hienon väriseen ja näköiseen oikeaan kasviympäristöön. Jälkeenpäin mietittynä tässä oltiin jälleen yhdessä ryhmätyöskentelyn kannalta mielenkiintoisessa tilanteessa, jossa ryhmän toinen osapuoli onnistuu jollain tavalla sytyttämään toisessa idean, jota ilman ensimmäisen henkilön sytytystä ei olisi ehkä koskaan tullut, kun taas ensimmäinen henkilö ei itse olisi koskaan ehkä tajunnut omasta ajatuksestaan jalostaa mitään lopullista.

Lopulta liimasimme hahmot kiinni mustalle kartongille ja totesimme kokonaisuuden näyttävän lupaavalta (ks. kuva 8).



Kuva 8. Ruokakorteista skannatut materiaalit ovat saaneet uuden muodon hahmoina ja odottavat nyt kartongilla irtileikkausta, silmiä ja jalkoja.

Neljännän tapaamisen yhteydessä työ eteni valtavasti kohti konkreettisempaa lopputulosta ja nosti tunnelmaa ja luottamusta entisestään korkeammalle. Tuntui harmittavalta joutua jättämään työ taas kesken vähäksi aikaa, ja jälkeinpäin mietittäessä tästä olotilasta jatkamalla olisi ns. ryhmän flow-tila ollut ehkä mahdollinen saavuttaa, sen verran innoissamme työstämme tässä vaiheessa olimme.

Seuraavaa tapaamista jouduttiin valitettavasti kuitenkin hiukan viivyttämään väliin osuneen pääsiäisen ja muiden koulu- ja työkiireiden takia.

4.3.5 Etappi 5 – Eteenpäin vaikka keskellä yötä

Huhtikuu 2. Pirkosen koti, klo 22–24

Muut aikataulut olivat vaikeuttaneet tapaamisen sopimista, ja se saatiin lopulta sovittua hiukan hämmentävään aikaan, lähemmäksi puoltayötä keskelle viikkoa. Tämä ei kuitenkaan juuri haitannut työskentelyä, vaan leikkasimme edellisellä kerralla

kartongille liimaamamme hahmot irti lopulliseen muotoonsa ja kokeilimme hiukan ensimmäisiä silmiä hahmoille. Kaikki näytti hienolta, ja olimme jälleen tyytyväisiä saavutettuun jälkeen. Samalla koko työ hahmottui jälleen pykälän verran tarkemmiksi ja puhuimme erilaisista lopullisen kuvauksen toteutusmahdollisuuksista.

Koetimme hiukan kartoittaa erilaisia työhuoneita tai -tiloja, joihin voisimme maailmamme rakentaa, mutta oikein mitään sopivaa paikkaa ei tuntunut löytyvän. Pirkonen kertoi käyneensä katsomassa aiemmin myös oman talonsa kellarissa olleita askartelutiloja, ja päätimme, että voisimme rakentaa koko lopullisen asetelman sinne.

Kellarista löytyi muutama todella lupaava pinta kuvausta varten, yhdestä vanhasta työkalukaapista sekä vanhan, ilmeisesti maalaamisalustana käytetyn, työpöydän päältä. Keskustelimme raeruohosta uudestaan ja päädyimme, että ehkemme sittenkään rakenna aivan sellaista kasvipohjaista maailmaa kuin mitä olimme alun perin suunnitelleet, vaan enemmänkin inhimillisemmän ja reaalimaailmaan kuuluvamman ympäristön. Saisimme näin hahmot tuotua lähemmäksi meidän ihmisten normaalia arkea, ja ikään kuin liitettyä kaksi maailmaa yhteen.

Seuraava tapaaminen sovittiin jo samalla viikolle, ja lupasin liimata kaikille lopuille hahmoille silmät paikoilleen, jotta seuraavalla kerralla voisimme askarrella hahmoille enää jalat, jolloin homma olisi kuvausta vaille valmista.

4.3.6 Etappi 6 – Hahmoihin tutustumista

Huhtikuu 6. Pirkosen koti, klo 12–16

Aikataulut olivat jälleen hiukan ahtaat. Olimme sopineet tapaamisen Pirkosen luokse puoliltapäivin sunnuntaiamuksi ja aikaa työskentelyyn oli nelisen tuntia. Työskentely käynnistyi jälleen mukavan rauhallisesti mutta tehokkaasti. Silmien kiinnitys hahmoille oli luonut hahmoille todella hienosti erilaisia persoonallisuuksia, ja aiemmin tasaiseksi luulluista tekstuurihinnoistakin rupesi ihmissilmä erottamaan kiinnitettyjen silmien lisäksi muitakin kasvopiirteitä.

Kokeilimme muutamia eripaksuisia jalkoja ja päädyimme lopulta melko ohuisiin mustasta pahvista leikattuihin ”tikkuihin”, joiden päät vielä taitoimme esittämään jalkateriä.



Kuva 9. Hahmojen askartelu käynnissä. Taka-alalla valmiit veijarit odottamassa kuvauksia, kun taas etualalla odotellaan vielä jalkojen kiinnitystä.

Kiinnittäessämme hahmojen selkiin rautalankatukia, totesimme myös styroksilevyjen olevan tarpeettomia, sillä hahmot pysyivät hienosti pystyssä pienen rautalangan avittamana ihan omilla jaloillaankin (ks. kuva 9). Urheat pikkusoturit.

Saimme kaikki hahmot ensimmäistä kertaa yhteen kasaan silmineen ja jalkoineen, ja lopputulos näytti todella hyvältä. Olimme varmoja työmme onnistumisesta ja tunnelma oli todella hyvä. Tarkoituksemme oli ehtiä vielä saman päivän aikana kuvaamaan muutamia asetelmia Pirkosen kellarissa, mutta valitettavasti jouduin itse lähtemään tässä vaiheessa muiden kiireiden takia. Pirkonen sai kuitenkin omatoimisesti kuvattua muutamia ensimmäisiä asetelmia, ja ne nähdessäni luottamus työn todellisesta onnistumisesta vain varmistui entisestään. Nyt tarvitsisi enää valita muut ulkoasuun

liittyvät seikat kuten värit ja typografia, ja meillä olisi valmis Animatricks animaatiofestivaalin ulkoasu vuodeksi 2008.

Seuraavaa tapaamista emme sopineet tarkemmin, mutta työn lopullisten aikataulujen alkaessa tulla vastaan, tiedettiin sen tulevan kuitenkin pian.

4.3.7 Etappi 7 – Viimeinen taival

Huhtikuu 21. Pirkosen koti, klo 19–24

Tapaamisen tarkoitus oli katsoa Pirkosen ottamat kuvat läpi, ja valita niistä sopivimmat julisteita ja nettisivuja varten. Katsoimme muutamia kuvia läpi, ja sovittelimme niitä julistepohjiin ja kokeilimme erilaisten fonttien kanssa. Olimme kuitenkin hiukan tyytymättömiä tarjolla oleviin kuviin ja parin tunnin pyörittelyn jälkeen päätimme lopulta kuitenkin kuvata hahmoja vielä uudestaan (ks. kuva 10).

Olimme luoneet mielestämme erittäin onnistuneet hahmot, mutta ongelmaksi muodostui niiden hyvän tunnelman välittäminen lopulliseen ulkoasuun. Osa hahmoista kiilteli ikävästi valaistuksessa, osa jäi hiukan tarkkuusalueen ulkopuolellee, osassa asetelma ei vain muuten ollut aivan niin hyvä kuin olisi ollut mahdollista. Loppuiltaa kohden väsymys alkoi kasvaa niin suureksi, että lopullisten ratkaisujen tekeminen alkoi tuntua mahdottomalta. Päätimme katsoa kukin omalla ajallamme vielä saisimmeko kuvista kaivettua jotain käyttökelpoista esille vai kuvaisimmeko hahmot vielä kerran uudestaan.

Kuvat olivat kuitenkin riittävän hyvälaatuisia käytettäväksi muutamassa mainoksessa (ks. kuva 11) sekä verkkosivuilla, mutta päätimme, että lopullisia julisteita varten kuvaisimme hahmot vielä kerran pyytäen apuun ammattivalokuvaajan, joka ymmärtäisi valaistuksesta enemmän kuin me.



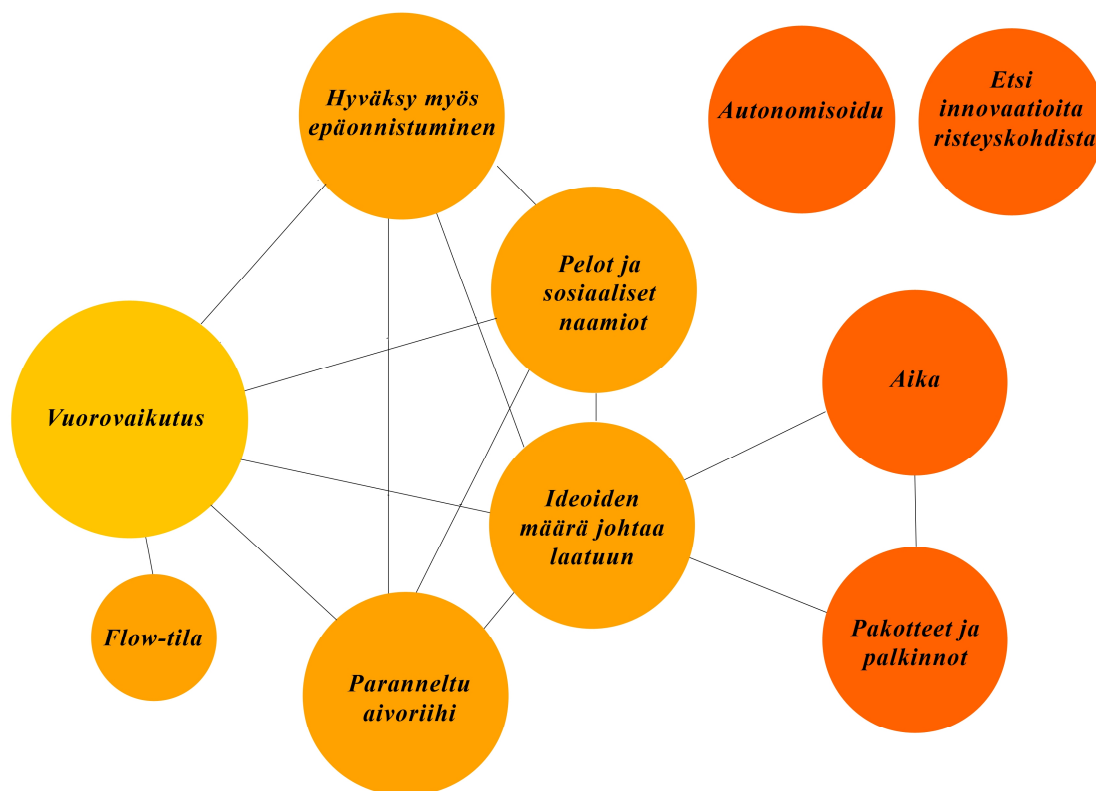
Kuva 10. Raakakuvaa suoraan kamerasta. Tässä ongelmana on juuri valojen heijastukset sekä huono taustavalaisu.



Kuva 11. Osa lopullista Animatricks 2008 ulkoasua. Kuvassa mainos Elokuvasyysy-katalogiin.

5 MATKAN ANALYSOINTI

Seuraavassa jaksossa pyrin käymään edellä läpikäymääni prosessia teoreettisen viitekehyksen lävitse ja katsomaan, mitkä kaikki kohdat rakentamastani optimaalisen luovuuden teoriasta lopulta löytyvät omasta työstämme. Rakensin teoriastani myöskin kuvaajan (kts. kuva 12), jolla pyrin helpottamaan kokonaisuuden hahmottumista.



Kuva 12. Optimaalisen kollektiivisen luovuuden teorian osa-alueiden yhteydet visuaalisesti havainnollistettuna.

5.1 Vuorovaikutus

Mielestäni vuorovaikutus toimi työskentelyssämme hyvin, ottaen huomioon, että teimme ensimmäistä kertaa varsinaista yhteistyötä. Olimme puhuneet aiemmin hieman kollektiivisen luovuuden mahdollisuuksista ja käyneet kuuntelemassa mm. Pekka Himasen luentoa aiheesta. Ajattelimme siis lähtökohtaisesti ainakin jossain määrin samalla tavalla ryhmätyöskentelystä ja sen mahdollisuuksista.

Työmme alkuvaiheessa oli molemmissa havaittavissa kunnioitusta toisen ideoille, niiden huomioon ottamista, niihin tarttumista ja kehittelyä. Ideoita ei juurikaan tyrmätty, ja ne harvatkin, jotka heti alkuun kokivat vaisumman vastaanoton, saivat puolin ja toisin tukevan perustelun, miksi sille tielle ei tulisi lähteä. Asioista oltiin siis jo ennakkoon tietyissä määrin samaa mieltä, ja päämäärät työlle olivat asettuneet molemmilla osapuolilla yhtä korkealle, vaikkei niistä erikseen keskusteltukaan. Täältä osin

työskentelymme oli siis jo helpottunut hieman ennen kuin mitään oli edes varsinaisesti aloitettu. Tilannehan olisi helposti voinut olla myös päinvastainen, jolloin joitain konflikteja olisi varmasti syntynyt jo ideointivaiheessa, mikäli toinen osapuoli ei olisi halunnut nähdä työn eteen yhtä paljon vaivaa. Tällaisistakin tilanteista olisi varmasti kuitenkin hyvien vuorovaikutustaitojen avulla mahdollista selvittää eteenpäin. Pirkonen nosti haastattelun yhteydessä syyksi hyvälle yhteistyölle mm. visuaalisen mieltymyksen samankaltaisiin asioihin. (Pirkonen, 2008)

Yhtenä tärkeänä vuorovaikutuksen osa-alueena pidän myös kunnioitusta ja luottamusta ryhmän muihin jäseniin. Sitä, että vaikka toinen kehittäisi kuinka älyttömältä tuntuvan idean, on pohjalla jonkinlainen luotto siihen, että toinen tietää kyllä mistä puhuu. Tällöin syntyy itsellekin usko siihen, että idea saattaisi jopa oikein käytettynä toimia. Mikäli luottamus on heikkoa, aluksi hulluilta kuulostavat ideat saattavat tulla helposti tulla tyrmäyksi. Tai vaikka onnistuisikin pitämään idean tyrmäyksen omana tietonaan, joka sekä on jo sinänsä puoli voittoa, ei idea kuitenkaan kehity eteenpäin mikäli molemmat osapuolet eivät tartu siihen yhtä innokkaasti.

Työskentelymme aikana keksin vuorovaikutuksesta ja tyrmäyksen välttelystä myös hyvin paljon pienempiä nyansseja joita en koskaan aiemmin ryhmätyöskennellessäni ollut oivaltanut. Ajattelin mm. tilannetta, jossa toinen osapuoli keksii idean, jota itsekin olen ehkä jo miettinyt jossain vaiheessa. Kuinka reagoida nyt toisen esittämään ideaan? Huonoin vaihtoehto varmasti olisi tyrmätä idea suoriltaan huonoksi sen suurempia perustelematta. Mutta välttämättä yhtään parempi ei ole sekään, että sanoo heti miettineensä ideaa itsekin ja todenneensa sen toimimattomaksi. Tulen tulokseen, että on parempi pyrkiä aluksi aina innostumaan toisen ideoista ja pyrkiä saamaan toinen tuntemaan uudesta ideasta syntyvä hyvänolontunne. Tietenkään mihinkään ylimalkaiseen teeskentelyyn ei tule lähteä, vaan miettiä vain ensimmäistä reaktiotaan tilanteisiin, joissa toinen on ikään kuin haavoittuvaisimmillaan ja esittänyt juuri oman hyvänä pitämänsä ajatuksen.

5.2 Pelot ja sosiaaliset naamiot

Sosiaalisten naamioiden läsnäoloa on varmasti lähes mahdotonta välttää missään ryhmätyössä, mutta mikäli tiedostaa niiden olemassaolon niiden vaikutusta on mahdollista vähentää. Itse olin juuri ennen ensimmäisiä tapaamisia lukenut Routarinteen *Improvisoi!*-kirjan, joten osasin ehkä hieman soveltaa sieltä saamiani ohjeita ryhmätyöskentelyyn. Tajusin kuitenkin ideoita Pirkosen kanssa heitellessäni, että tärkeintä ei ole välttämättä toiminta juuri kirjan mainitsemalla tavalla, vaan riittää jos on rehellinen. Välillä voi toimia kirjan ohjeiden vastaisestikin sanoessaan mielipiteensä suoraan, ilman että tarvitsee pelätä ryhmän työskentelyn romuttuvan.

Työtä tehdessä huomasin nopeasti, että jos itse hylkää kaikki sosiaaliset naamiot, avartuu työilmapiiri välittömästi. Kun myöntää avoimesti tietämättömyytensä, tai että jokin juttu on itselleen vieras, jakaa toinenkin osapuoli paljon avoimemmin tietonsa, eikä pääse syntymään nokittelua tiedoilla tai taidoilla. Toiminta on luonnollisesti heti koetuksella, kun ensimmäisen kerran kohtaa aiheen, joka jokaisen alalla työskentelevän tulisi tietää. Saattaa tuntua hieman epämiellyttävältä myöntää, ettei tunne jotain alan keskeistä henkilöä tai hänen töitään, mutta asettaessaan itsensä haavoittuvaksi, myöntää toinenkin osapuoli helpommin vastaavassa tilanteessa oman haavoittuvuutensa, ja työskentely pysyy avoimena ja rehellisempänä.

Routarinteen mainitsemista seitsemästä pelon vähentämisen strategioista en onnistu löytämään suoranaisesti ensimmäistäkään toiminnastamme. Ainoan kohdan, jonka jossain määrin tunnistan työstämme, on oman valmistautumisen vähättely. Muutamassa tapaamisessamme olemme oikeastaan molemmat olleet liikkeellä hieman puolivaloilla valmistelluilla esityksillä, mutta tällöinkin asian esille tuonti on mielestäni ollut enemmänkin tosiasian toteamista kuin niinkään selittelyä ajatuksensa esitystä kohtaan.

5.3 Aika

Ajan suhteen työssämme oli kaksijakoinen tilanne. Tavallaan saimme tämän kokoiselle työlle runsaasti aikaa, mutta kun katsomme ainoastaan tunteja, joina teimme työtä varsinaisesti yhdessä eteenpäin, on aika ollut melko rajattua. Kypsyttely aikaa on siis ollut runsaasti, mutta projektistamme olisi ehkä voinut olla hieman enemmän alussa ns.

syventävää vaihetta, jolloin olisi päästy paremmin sisään itse työhön, ja sitä kautta välissä olleet tauotkin olisivat olleet kehittävämpiä.

Paljonko on sopivasti aikaa? Frans Johanssonin mainitsemat Harvardin yliopiston kokeet osoittivat että, kiireessä ihmiset saavat kyllä tuloksia aikaan, mutta varsinaista luovuutta silloin ei saavuteta. Kiireessä toiminta muodostuu siis vanhojen kaavojen seuraamiseksi. Mutta mitä jos aikaa on rajattomasti? Ei ole kiireettä haittaamassa luovuutta, muttei toisaalta myöskään aikarajojen mukanaan tuomaa kannustinta ryhtyä toimeen. Saadaanko siis täysin aikatauluttomassakaan tilassa aikaa optimaalista tulosta? Ja vaikka löytäisimmekin optimaalisen ajankäytöllisen välimallin, onnistuisimmeko aina noudattamaan sitä? Ajan kuluessa loppuun ryhdymme varmasti tehokkaasti hommiin, mutta jo ensi kerralla saatamme ajatella, että kerkesimmehän viimeksikin lopulta ihan hyvin vaikka aloitimme vain viikkoa ennen. Jos onnistumme, seuraavalla kerralla tunnemme taas vähemmän painetta ajanpuutteesta. Kyse onkin lopulta varmasti vain yksilöiden omasta työmoraalista ja keskittymiskyvystä. Mikäli aikaa on reilusti, tulisi jokaisen pystyä patistamaan itsensä käärimään hihat ja tarttumaan töihin, jolloin runsaasta ajasta saataisiin myös maksimaalinen hyöty irti. Kiire voidaan siis nähdä näin vain ulkopuolisena avittajana tarttumaan tehtävään mahdollisimman tehokkaasti, vaikka voisimme varmasti opetella ryhtymään töihin vaikka aikaa olisikin tarjolla.

Tiukan aikataulun ja hurjan kiireen alla olisi taas varmasti tehokkainta olisi varmasti pyrkiä unohtamaan ympärillä olevat aikataulut ja keskittyä vain omaan tekemiseen. Tietysti aikataulut täytyy pitää mielessä, jotta voi hahmottaa kokonaisuuden ja sitä kautta ylipäättään saada työnsä ajoissa valmiiksi. Mutta jos kiire ja stressi saavat luovuutemme kuristumaan, ehkä meidän tulisi koettaa vain siirtää kiire sivuun ja toimia parhaamme mukaan siitä välittämättä. Kuinka tällaiset puitteet sitten on mahdollista luoda, en tiedä. Uskoisin, ettei tiedä kovin moni muukaan, mikäli puheet ihmisten jatkuvasta stressistä ja ajanpuutteesta pitävät paikkansa.

Kyse taitaa siis aikataulun molemmissa ääripäissä olla vain siitä, kuinka pystyä keskittymään esillä olevaan tehtävään ja saamaan itsestä parhaan mahdollisen tuloksen tarjolla olevasta ajasta välittämättä.

5.4 Ideoiden määrä suhteessa laatuun?

Aloittaessamme ideointia, ajauduimme melko nopeasti lopullisen idean tielle. Mietin monesti tämän jälkeen, että pitäisikö meidän yrittää vielä aloittaa kokonaan puhtaalta pöydältä ja miettiä asiaa uudesta näkökulmasta, mutta päädyin aina tulokseen, että olimme löytäneet jo niin hyvän idean, että sen perinpohjaiseen muutokseen ei ollut tarvetta. Lisäksi ideamme vahvin puoli alkuvaiheessa oli toteutustapa, joka antoi kuitenkin paljon erilaisia mahdollisuuksia itse toteutuksessa, joten uusia suuntia saattoi edelleen kehittyä.

5.5 Pakotteet ja palkinnot

Pakotteita luovuuteen ei työssämme juuri ollut. Ainoat tavoitteet saatoimme asettaa työllemme itse, ja ne asetettiin mielestäni mukavan korkealle. Tästä mielestäni kertoo jo se, että valitsimme toteutustavaksi jotain, mitä kumpikaan meistä ei ollut aiemmin kokeillut, mutta minkä molemmat uskoivat valmiina olevan jotain enemmän kuin varman päälle tehdyt vektorikuvitukset. Myöskään palkintojen antamaa painetta emme työssämme joutuneet kokemaan.

Molemmat tämän kohdan aiheista väistyivät varmasti, koska työmme oli melko lailla autonomista. Pystyimme itse vaikuttamaan kokoajan siihen, kuinka vaativaa työtä halusimme tehdä tai mihin kohtaan vetäisimme rajan vaatimuksillemme.

Tämän kaltaisissa vapaissa töissä, joissa itse tekeminen ja lopputulos on tärkeämpää kuin itse työstä saatu palkka, on melko tavanomaista kuitenkin, että mikäli lopputulokseen ollaan tyytyväisiä, ilmoitetaan se mahdollisesti johonkin alan kilpailuun, kuten Grafian järjestämiin Vuoden Huippuihin tms. Tämä on ainoa hypoteettinen tilanne, jonka keksin palkitsevuuden aiheuttamasta paineesta, joka voisi kuristaa luovuuttamme. Lisäksi Pirkonen mielsi festivaalin aikaisempien vuosien ulkoasut korkeatasoisina, joka omalta osaltaan toi lisää yritystä tehdä vähintään yhtä korkeatasoinen tuotos tämän vuotisesta ulkoasusta. Tämän paineen molemmat kokivat kuitenkin ainoastaan positiivisena.

5.6 Flow-tila

Flow-tilaa en päässyt työskentelymme aikana kokemaan. Mutta ainakin omalla kohdalla kuvittelen sen ylipäättään olevan helpompaa yksin kuin ryhmässä. Niinpä epäilen ryhmätyöskentelyssä sen esiintyvän muutoinkin äärimmäisen harvoin, ja silloinkin vain ihmisten välillä jotka tuntevat toisensa todella pitkän ajan takaa, ja pystyvät näin toimimaan ilman sanallistakin sopimista ja helpommin uppoutumaan flow-tilaan.

Työssämme flow-tilaan pääsemistä vaikeutti varmasti myös työskentelysessioiden lyhyys. Kun kerrallaan pääsimme tekemään työtä vain pariaksi tunniksi, oli flow-tilan saavuttaminen varmasti siksikin hankalaa. Jälkeenpäin mietittynä lähimpänä flow-tilaa olimme ehkä saadessamme hahmot ensimmäistä kertaa samalle kartongille vierekkäin, ja näimme kuinka hyvän kokonaisuuden niistä saa muodostettua. Sillä innostuksella jatkettaessa uskoisin, että meillä olisi ollut mahdollisuus saavuttaa ryhmän flow-tila.

5.7 Epäonnistumisen hyväksyminen

Koko työskentelymme ajan ilmapiiri oli melko avoin myös epäonnistumisille. Mielestäni tietynlainen suorittaminen oli nähtävissä työssämme, emmekä ehkä hiukan rajatun yhteisen ajan takia uskaltaneet ottaa ihan kaikkia riskejä, ja siten ehkä välttelimme tietyllä tavalla epäonnistumista. Joissakin paikoissa kun jokin idean pätkä tuntui hieman ontuvan ja mahdollisuus sen epäonnistumiseen kasvoi, saatoimme jättää idean siihen ja siirtyä miettimään seuraavaa vaihetta. Mikäli olisimme uskaltaneet vieläkin rohkeammin tarttua myös huonoilta kuulostaviin ideoihin, olisimme niidenkin kautta saattaneet kuitenkin löytää jotain vielä enemmän. Yhteistä työhön käytettävissä olevaa aikaa oli kuitenkin rajatusti, joten priorisointia oli suoritettava. Mielestäni on vähintäänkin luontevaa, että ajan puuttuessa karsitaan niitä ideoita, jotka tuntuvat junnaavan paikoillaan, eivätkä tuota välttämättä työn kannalta mitään, tai mahdollisesti melko pienen panoksen kokonaisuutta ajatellen.

Ryhmässämme ei kuitenkaan mielestäni missään vaiheessa tarvinnut varsinaisesti pelätä epäonnistumista, toisen ivaa tai negatiivista suhtautumista. Tämäkin osa-alue olisi varmasti toiminut vieläkin paremmin, mikäli olisimme tunteneet toisemme paremmin jo ennen tähän projektiin ryhtymistä, jolloin kynnykset olisivat olleet vieläkin

matalammat, mutta koen kuitenkin niiden olleen jo nyt tarpeeksi helpot ylittää, jotta ideointi sujui vaivattomasti.

5.8 Etsi innovaatiota risteyskohdista

Tästä osiosta tuli lopulta huomattavasti monimuotoisempi kuin aluksi ajattelin. Olin alkuun miettinyt asiaa ainoastaan työhön osallistuvien henkilöiden välisinä risteyskohtina, ja heidän osaamisalueidensa yhdistymisenä ja uusien asioiden löytymisenä tätä kautta. Olin jo siis vakuuttunut, että emme olleet onnistuneet työssämme löytämään luovuutta risteyskohtien avulla, olimmekaan molemmat lähteneet työhön melko samanlaiselta pohjalta kuvittajina ja graafikoina. Ajattelin lisäksi, että jos meistä löytyy jokin risteysalue, löytyy niitä sitten varmasti mistä tahansa ryhmästä, jolloin koko väittämä on sinänsä yhdentekevä. Lopulta kuitenkin (ohjaavan opettajan kanssa keskustellessani) ymmärsin mahdollisuuden etsiä risteysalueita muualtakin kuin ryhmän jäsenten taustoista.

Ymmärsin, että koko työmme mielenkiintoisuus oli nimenomaan risteysalueiden hyödyntämisen ansiota. Olimme ensinnäkin analogisen ja digitaalisen maailman risteyksessä. Olimme skannanneet vanhoista ruokakorteista kuvia digitaaliseen muotoon, tulostaneet takaisin analogisiksi, kuvanneet koko sommitelman uudestaan digitaalisiksi, ja lopulta vielä kerran tulostaneet lopulliset julisteet ja muut printtimateriaalit analogisiksi. Pyrimme siis käyttämään ikään kuin molempien maailmojen parhaita puolia hyväksemme.

Lisäksi olimme vahvasti uuden ja vanhan risteyskohdassa. Alkuperäiset kuvat ja materiaalit olivat peräisin 70-lukulaisista ruokakorteista, joissa oli itsessään vahva retrohenki. Pyrimme kuitenkin tuomaan lopulliseen työhön nykyaikaisen kosketuksen valitsemalla sopivan typografian ja asettelun.

Ymmärtsin lopulta mistä luovuuden etsimisessä risteyskohdista pohjimmiltaan oli kyse. Tajusin, että sitä löytyy jatkuvasti lähes kaikista valinnoista. Jokainen työmme pieni tyyllinen palanen on mielestäni erittäin toimiva, mutta saadaksemme parhaan mahdollisen lopputuloksen, on erilaisia tyylejä tasapainotettava toiselta puolen mielenkiinnon saavuttamiseksi. Jollain tavalla risteyskohtia voi miettiä ikään kuin

visuaalisen työn sommitteluna tai värimaailmana, jossa niissäkin täytyy löytää mukana olevista osista juuri sopiva harmonia, mutta silti uskaltaa sekoittaa myös uusia yhdistelmiä.

Ryhmätyöskentelyn kannalta pidän hienona, että uskalsimme ehkä nyt yhdessä yhdistellä asioita, joita aikaisemmin olisimme ehkä käyttäneet pelkistetympin, emmekä olisi risteittäneet niitä niin rohkeasti.

5.9 Autonomisoidu

Tämä osio saattaa olla helpoin analysoida koko työn läpikäynnissä, sillä työmme oli täysin autonomista. Aiempien vuosien ulkoasuihin tyytyväinen tämänvuotinen festivaalin tuottaja luotti taitoihimme tarpeeksi, ja koko työn aikana meitä ei oikeastaan kertaakaan vaadittu näyttämään mitään suunnitelmia tai ennakkotunnelmia, vaan saimme tehdä täysin rauhassa työtämme eteenpäin.

Tämä oli toki ehdottoman hyvä asia työmme kannalta ja vapautti ideointia entisestään, kun ei tarvinnut kuristaa luovuutta miettimällä mahtaako tämä idea kelvata tai olla tarpeeksi sitä mitä festivaalin tuottaja toivoo. Luotimme siihen, että osaamme tehdä festivaalille sopivan ulkoasun ja tuottaja luotti meihin.

Tämän kaltainen tilanne on varmasti äärimmäisen harvinainen useimmissa projekteissa, ja vähintään jonkin tasoista ohjailua tapahtuu varmasti lähes jokaisessa työssä. Ohjailulla saattaa olla myös positiivisia puolia sen hiukan kaventaessa mahdollisuuksien kenttää, saattaa luominen jopa hieman helpottua kun suunnilleen tiedetään käytössä oleva alue ja välineet. Äärimmäisen luovat ratkaisut usein taas ovat sen verran poikkeavia tavanomaisesta, että mikäli osapuolten välillä ei ole täydellistä luottamussuhdetta, saattavat ne innovatiivisimmat ideat jäädä pahimmissa tapauksessa kokonaan toteuttamatta.

5.10 Parannellun aivoriihen tekniikka

Varsinaista brainstormingia emme tehneet, mutta toki myös kahdestaan tehtyä ideointia voidaan jonkinlaisena brainstormingina pitää. Aikataulumme aiheuttamien taukojen (ks. kohta 5.3) aikana pääsimme hyvin molemmat omissa oloissamme miettimään varsinaisen ideoinnin välissä omia ratkaisuja. Pääsimme ikään kuin tiedostamatta kokeilemaan muunnellun aivoriihen tekniikkaa jossa molemmat omissa oloissaan pohtivat ensin ratkaisuja yhteiselle ongelmalle, ja kertovat sitten ratkaisunsa tapaamisen yhteydessä toiselle josta päästään jatkamaan ja mahdollisesti yhdistelemään ideoita.

Mikäli ryhmässämme olisi ollut enemmän jäseniä olisi tätä kohtaa varmasti joutunut miettimään hiukan eritavalla. Suuremmassa ryhmässä erilaisten ryhmätyötekniikoiden läpikäynti olisi varmasti ollut muutenkin tarpeellisempaa kuin kahdestaan tehtäessä. Lisäksi Pirkonen piti oleellisena huomautuksena sitä, että käyttämällä joitain parannellun aivoriihen tekniikoita hyväksemme olisimme varmasti parantaneet ideointivaihetamme, mutta tuskin keksineet lopulta kuitenkaan parempaa ideaa (Pirkonen, 2008).

6 YHTEENVETO JA PÄÄTELMÄT

Seuraavaan taulukkoon olen vertaillut tiivistetysti omaa tekemistämme alussa esittämäni optimaalisen kollektiivisen luovuuden teorian kymmeneen kohtaan. Olen jaotellut jokaisen kohdan asteikolla hyvin-kohtalaisesti-heikosti, vastaten kysymykseen kuinka hyvin niiden kohdalla on saavutettu esittämäni optimaalisen kollektiivisen luovuuden teoria.

Taulukko 1. Kuinka läpi käydyt kymmenen optimaalisen kollektiivisen luovuuden kohtaa toteutuivat Animatricks 2008 ulkoasua työstettäessä?

POSITIIVISESTI VAIKUTTAVAT KOHDAT	HYVIN	KOHTALAISESTI	HEIKOSTI
Vuorovaikutus			
Aika			
Ideoiden määrä suhteessa laatuun			
Flow-tila			
Epäonnistumisen hyväksyminen			
Etsi innovaatiota risteyskohdista			
Autonomisoidu			
Parannellun aivoriihen tekniikka			
NEGATIIVISESTI VAIKUTTAVAT KOHDAT			
Pelot ja sosiaaliset naamiot			
Pakotteet ja palkinnot			

Kuten taulukosta nopeasti huomaa, eivät läheskään kaikki asiat ole toteutuneet optimaalisesti. Tästä huolimatta meillä on lopputuloksena mielestäni hyvinkin luova ja samalla viestinnällisesti toimiva ratkaisu animaatiofestivaalin ulkoasuksi.

Kollektiivista luovuutta voi siis esiintyä myös ilman kaikkia hypoteesissäni esittämiäni kymmentä kohtaa. Luultavasti jopa ilman ainoakaan kohdan toteutumista. Tällöin tosin työ on tuskin ollut kovin miellyttävää, ja luovuudenkin voisi olettaa syntyneen enemmän yksilöiden mielissä, kuin varsinaisesti kasvaneen ryhmässä yksilöidensä summaa suuremmaksi.

Tämän työn kokemuksen pohjalta arvioisin, että keskeisimmät elementit kollektiivisen luovuuden onnistumisen kannalta ovat *vuorovaikutus*, ja siihen suoraan liittyvät *pelot ja sosiaaliset naamiot* sekä *epäonnistumisen hyväksyminen*. Näiden asioiden ollessa kunnossa uskon, että muista kohdista on hiukan varaa tinkiäkin. Toisaalta, jos nämä seikat ovat täysin kadoksissa, en usko, että esimerkiksi optimaalinen määrä *aikaa* tai *pakotteiden ja palkintojen* puuttuminen auttaisi juurikaan lopputulokseen.

7 LOPUKSI

Tätä työtä tehdessä olen oppinut hurjan määrän itsestäni luovan työn tekijänä ja löytänyt paljon uusia kiinnostuksen kohteita. Kirjallisen työn kannalta hankalimmalta tuntui rajata aihetta ja koettaa olla rönsyilemättä joka puolelle. Kiinnostavia uusia asioita kun tuntui löytyvän vähän jokaisen nurkan takaa.

Työn kannalta haastavaksi osoittautui myös kokonaisuuden hahmottaminen.

Teoreettisen tiedon sisäistäminen on onnistunut melko mukavasti, mutta kaiken sen informaation saaminen takaisin paperille on osoittautunut hankalammaksi kuin mitä kuvittelin.

Työni kannalta merkittävimmät havainnot tapahtuivat ymmärtäessäni kuinka hienosti improvisaatioteatteri onkaan tutkinut ihmisen käyttäytymistä ryhmätilanteissa, ja ennenkaikkea kuinka hyvin tämä tieto on sovellettavissa mihin tahansa ryhmätyöskentelyyn.

Tämän päivän ryhmätyökeskeisessä työelämässä ei mielestäni hyvän vuorovaikutuksen merkitystä voida liikaa korostaa. Uskonkin, että tätä tekniikkaa eteenpäin kehiteltäessä tästä saattaisi olla jotain opittavaa kaikilla jotka ryhmätyöskentelyä töissään pääsevät tekemään. Lisäksi tämän hetken tehokkuusajattelussa, jossa aikaa ei liiemmin ole tarjolla, jätetään mielestäni liikaa luovia mahdollisuuksia käyttämättä. Lisäksi voisi tutkia, kuinka nämä ryhmätyöskentelyn elementit muuttuvat mikäli työ tehdään esimerkiksi tietoverkon ylitse, ilman että koskaan työskenneltäisiin fyysisesti samassa tilassa.

Vaihtoehtoisesti sen sijaan, että yrittäisimme taistella tämän päivän rahan pyörittämiä tuulimyllyjä vastaan, voisi olla mielenkiintoista pyrkiä selvittämään, kuinka ihmismieli voisi tietoisesti hallita omia sisäänrakennettuja luovuuden kuristavia piirteitä. Tarkoiton näillä esimerkiksi pakotteista tai palkinnoista syntyvää ylyrittämistä, joka ehkäisee luovan toiminnan. Eli opeteltaisiin mukautumaan tilanteeseen. Mahdollisesti voisimme oppia jotain esimerkiksi urheilijoilta, jotka valmistautuvat neljän vuoden ajan olympialaisiin, jossa varsinainen kilpailusuoritus saattaa sitten kestää sen 10 sekuntia. Silloin olisi onnistuttava täsmälleen oikealla hetkellä.

Aiheen ympäriltä olisi myös erittäin mielenkiintoista tutkia koulutukseen liittyvää luovien alojen opetusta. Sitä kuinka peruskoulujen luovien oppiaineiden määriä pyritään jatkuvasti karsimaan, ja siinä vähässäkin mitä vielä on jäljellä, opetetaan, että on vain yksi ainoa tapa tehdä asiat oikein. Näin ainakin omalla kohdallani. Mielestäni Sir Ken Robinsonilla on oiva esimerkki siitä ennakkoluulottomuudesta ja luovuudesta mitä jokaisella lapsella syntyjään on, mutta jonka onnistumme jotenki nykyisellä koulutusmallillamme tuhoamaan.

Kuulin hiljattain tarinan työstä, joka kuvaamataidontunnilla oli täysin uppoutunut työhönsä. Opettajan kysyessä tytöltä, mitä tämä piirtää, tyttö vastasi ”piirrän kuvaa Jumalasta” johon opettaja kommentoi, ”eihän kukaan tiedä miltä Jumala näyttää” johon tyttö takaisin, ”no kohta tietävät”.

(Robinson 2006.) Suomensuomalaisen kirjoittajan.

LÄHTEET

Apollo 13. We Have a Solution. Part 3. 2005 [WWW-dokumentti]
<<http://www.spectrum.ieee.org/apr05/2701>> (Luettu 3.3. 2008.)

Brainstorming. Wikipedia. [WWW-dokumentti]
<en.wikipedia.org/wiki/Brainstorming> (Luettu 3.3.2008.)

Csikszentmihalyi, Mihaly 1996. New York: HarperCollins Publishers.

Johansson, Frans 2006. Medici Effect. Boston: Harvard Business School Press.

Pirkonen, Ossi. Kuvittaja/graaфикko. Haastattelu. Helsinki. 9.5.2008.

Robinson, Ken Sir. Puhe TEDTalk-tapahtumassa, 2006. [WWW-dokumentti]
<http://blog.ted.com/2006/06/sir_ken_robinso.php> (Luettu 21.5.2008.)

Routarinne, Simo 2004. Improvisoi!. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Sawyer, Keith 2007. Group Genius. New York: Basic Books.

Sillanpää, Pertti. Luovuus ja terapia. [WWW-dokumentti]
<www.cs.helsinki.fi/u/hjakala/Luova%20kirjoittaminen.doc>
(Luettu 8.3.2008.)

Torppa, Tiina. Tie menestykseen, Yrittäjälehti 1/2007, 9–11.
[WWW-dokumentti]
<[www.yrittajat.fi/sy/home.nsf/www/yrittajalehti_pdf/\\$file/yrittajalehti1_2007.pdf](http://www.yrittajat.fi/sy/home.nsf/www/yrittajalehti_pdf/$file/yrittajalehti1_2007.pdf)> (Luettu 15.5.2008.)

LIITE 1

Ossi Pirkonen. Kuvittaja/graafikko. Haastattelu 09.05.2008

Mitä olivat odotuksesi ennen työn aloittamista?

- Tietysti odotukset olivat korkealla, ja edelleenkin ovat korkealla, kun sitä ei ole vielä julkaistu. Toivottavasti se nyt onnistuu edelleenkin, niinkuin tähänkin asti, ryhmätyö on onnistunut hyvin. Ja siitä matskusta mitä nyt ollaan kuvattu, on ollut hyvää matskua, vaikka teknisesti se ei vielä oo ollut tarpeeksi isoa. No, odotukset oli korkealla.

Oliko mitään ennakkoajatuksia siitä, minkälaista työstä tyyllisesti voisi tulla?

- Sitä nyt tulee kaikenlaisia ideoita kokoajan, mutta mä olin jossain vaiheessa miettinyt, että kun mä olin tehnyt niin paljon vektorikuvituksia niin mä halusin koittaa samantyyppisiä, ehkä tavallaan myös söpöä meininkiä, mutta konkreettisempaa että ne ois irtileikattuja tai printattuja hahmoja. Eli vähän kolmiulotteisempaa, kun mitä mä oon yleensä tehnyt. Eikä tää idea välttämättä ois liittynyt tähän projektiin, mutta sitten ku tää projekti tuli, niin tuntuu tosi loogiselta koittaa yhdistää sitä tähä, kun animaatio voi olla just niitä irtileikattuja hahmoja ja semmosta stop-motionia.

Mitä ajatuksia sinulla oli Animatricksista?

- Se on ollu mun mielestä monta vuotta nyt peräkkäin visuaalisesti tosi hieno, jos miettii vaikka ensimmäisiä koneistoja, joista puhuttiinkin alussa. Sitä kuinka niihin oli onnistuttu tekemään semmonen yhtenäinen häröilylinja vuodesta toiseen, tietysti siitä yhdestä firmasta johtuen joka sitä teki. Mutta Animatricks oli mun mielestä visuaalisesti tosi korkeatasonen vuodesta toiseen, vaikka se olikin välillä ihan erilaista. Ja siihen oli aina löydetty joku tuore tekijä. Festarina en ole tutustunut siihen aikaisemmin, mutta kun käyny Prepulaa kattomassa.

Jos pitäisi kuvailla, mitä tyyliä sisältää Animatricksiin, jos vertaillaan vaikka siihen, että koneisto olisi jollain tavalla tekno, niin onko animatricksista jotain tällaista?

- Retro. Animatricks on mun mielestä enemmän retro. Se on kuitenkin semmosta ajassa kiinni olevaa retroa.

Mitä mieltä olit projektin aikaisesta yhteistyöstä ja meidän välisestä toiminnasta ja tapaamisesta?

Mun mielestä ne sujui hyvin, tapaamiset suju hyvin ja ideointi suju hyvin, enkä tiää johtuko se siitä että oon silloin puhunu jotenkin oman ideani läpi, mutta se tuntu silloin siltä että molemmat oli sitä mieltä että se on hyvä idea. Ja semmonen idea, että se ei personoidu kummankaan tyyliin liikaa, ja että siitä saa hyvän näkösen, ilman että kumpikaan tekee hirveesti kompromissejä, ja että se sopii hyvin siihen aihealueeseen.

Olitko sitä mieltä, että oli tärkeää löytää joku tyyli joka ei ole liian lähellä kummankaan omaa tyyliä?

- Periaatteessa joo, mutta se ei ehkä ollut itsetarkoituksellinen kuitenkaan. Mutta siinä vaiheessa kun valitsi ton askartelufiilismiehin se meni jotenkin aika luontevasti sillai. Ja nyt kun ajattelee jälkeenpäin, niin se näyttää enemmän Animatricksilta, kuin mun tai sun omilta duuneilta, tai edes meidän yhteiseltä duunilta. Eli sillä tavalla ollaan mun mielestä saavutettu jonkunlainen ydin, ja että se on fiiliksellään sen festarin tyyppinen.

Tapahtuko työn jakautumisessa mielestäsi jotain?

- No me puhuttiin silloin aluksi että se tulee jakautumaan, eikä se tuu olemaan pakosti 50/50 koska on molempien omia aikatauluja, ja sä oot tehny sitä jo aikaisemmin. Mutta tähän mennessä on mun mielestä menty kyllä ihan tasasesti.

Miten ideointivaiheen vuorovaikutus mielestäsi sujui? Pääsitkö sanomaan kaiken sen mitä halusit sanoa ideoinnista, vai oliko jotain esteitä?

- Mun mielestä ei ollu mitään esteitä, eikä ollu mitään ongelmaa. Se idea mikä mulla oli, ja niitä ei tainnu olla lopulta edes kauheen montaa? Mutta kyllä mun mielestä kuunneltiin ja kunnioitettiin, ja vuorovaikutus oli mun mielestä hyvää, ja molemmat otti toisen huomioon, ja valittiin mitä tehtiin. Ja molemmat osas mukautua sitten sen mukaan jos tuli jotain.

Mitä mieltä olit meidän keksimien vaihtoehtojen ja ideoiden määrästä?

- Mitä niitä oikeastaan olikaan?

Niin juuri, että olisiko sinun mielestä meidän pitänyt keksiä enemmän, ja koittaa kaivaa syvemmin oltaisiinko keksitty vielä jotain uutta?

- No mä olin sitä mieltä, että se idea mikä molemmat hyväksyttiin, oli niin vahva että ei tarvinnu mennä taaksepäin. Ja edelleenki se idea on niin hyvä, että siitä pystyy mukailemaan tuotteita lähes mihin tahansa tarpeeseen. Ne hahmot näyttää hyvältä, ja niillä on aina hyvä meininki. Ideoiden määrästä oon sitä mieltä, että niitä käytiin läpi vähän, mutta löydettiin nopeesti niin hyvä että ei päästetty irti.

Huomasitko sosiaalisia naamioita sitä kautta, että ei oikeastaan tunnettu ennen tätä työtä? Oliko jossian paikoin vaikeeta tuoda esille omia mielipiteitä tai muuta?

- Eeei, ei mun mielestä. Rooli on varmaan ollu vaan joku semmonen sosiaalinen rooli, ryhmätyönaamio. Mä oon ehkä vähän semmonen ryhmätyöntekijä, että joko mä teen melkei kaiken ite, mutta jos mua ei päästetä siihen varsinaiseen työhön mukaan, niin mua ei huvita sitten ollenkaan. Ja mielellään vaikka jättää sitte mun nimen kokonaan pois, jos en oo päässy kunnolla tekemään mitään. Mutta tässä on mun mielestä toteutunu just päinvastainen eikä oo ollu mitään ongelmaa olla omana itsenä tässä mukana. Eli se on toiminu kyllä tosi hyvin.

Mitä mieltä olit käytettävissä olleesta ajasta?

- No mä oon sitä mieltä, että siinä vaiheessa kun meiän piti tehdä enemmän juttuja, niin mulla oli yllätys yllätys just silloin samaan aikaan 3 muuta työtä ja päiväduuni, niin tuntuu että ne aina vaan pakkaantuu. Mutta se aika jotenkin kuitenkin löydettiin, koska molemmat oli valmiita joustamaan niistä ajoista.

Mikä sun mielestä olisi optimi tilanne? Oltaisiinko tarvittu enemmän aikaa?

- Ei mun mielestä, se on ihan hyvä että tehdään, mutta tapaamiset ois ehkä voinu olla vähän lyhyempiä. Ehkä optimi ois ollu vähän lyhyempiä ja vähän enemmän, mutta toisaalta mulla oli sitte toi käsiongelma ja seki rajotti vähän.

Huomasitko mitään kiristimiä/kannustimia tämän työn lopputulokseen?

- No aiempina vuosina oli ollu hyviä ilmeitä, joten se kannusti kyllä tekemään vielä parempaa tai ainaki yrittämään sitä. Ja sulta ainakin tuli semmonen viesti että aiempinakin vuosina on saanu tehdä rauhassa, joten se oli hyvä.

Koetko, että se olisi asettanut paineita, että aiempina vuosina oli ollut mielestäsi hyvä taso?

- Ei, mun mielestä. Tottakai sitä tietää, että pystyy tekemään paljon paremman, heh-heh. Ei vaan, sitä vaan täytyy yrittää tehdä parhaansa.

Koitko tämän projektin aikana flow-tilaa?

- Mahdollisesti vähän joo. Tapaamisiahahan on ollu vähän niinku kahdenlaisia, eli suunnittelua ja kuvauksia, ja ehkä niissä kuvauksissa on oltu vähän lähempänä sitä kun on päässy vaan tekemään. Mutta ei mulla ainakaan tylsää oo ollu, vaikei ehkä mitään semmosta ajantajun katoamistakaan o varsinaisesti käyny.

Koitko, että oltais oltu jossain risteyskohdassa tällä työllä?

- En oikeen osaa mieltää että oltais oltu.

Oltiinko autonomisia?

Oltiin kyllä, ainoa asia mikä sieltä tuli vastaan oli, että ei meinattu aluksi suostua tekemään niitä julisteita, mutta hyvä että sekin nyt ratkes.

Onko mielestäsi hyvä vai huono, että ei ollut kukaan vahtimassa?

- Se on hyvä, jos on tarpeeks ammattitaitoiset tekijät, mutta jos ei oo, niin silloin tarvitaan joku joka potkii perseelle kokoajan, ja semmonen joka vahtii sitä visuaalista linjaa kokoajan. Mutta ei o siis valittamista tässä projektissa.

Koetko, että fixed brainstorming -tekniikasta olisi voinut olla etua tässä projektissa?

- No ideoinnissa siitä varmasti olis voinu olla hyötyä, mutta jos kysytään että oltaisko keksitty parempi idea, niin ei. Mutta mä uskon kyllä siihen, että projektin alkuvaiheessa on hyvä käyttää vaikka mindmappia ja saada niin paljon ideoita että on varmasti varaa mistä valita. Vaikka nyt tässä tapauksessa osuttiinki nopeesti oikeaan.

Omasta mielestä homma on soljunut tosi vaivattomasti eteenpäin, niin näetkö mitään syytä siihen, että vaikka ei olla tunnettu, niin silti se on mennä näin helposti?

- Ehkä intressit. Että tykkää visuaalisesti samoista jutuista, ja onhan siinä ehkä sitäki että mä oon pystyny myymään sen mun idean sulle niin hyvin, ja siitä sitte innostuu molemmat tosi paljon, ja antaa tilaa sille toisen idealla ja näkee siinä mahdollisuuden. Ja se on kans tärkee, että jos löytää jonku toteuttamiskelpoisen idean, ni on tärkee että näkee siinä semmosen valtavan potentiaalin, että vois vaikka tehdä siitä huvipuiston, tai julisteen. Mä uskon että ne on aiheuttaunu sen, että on ollu helpompi tehdä.