## Luomisprosessi (Keith Sawyer)

Antti Angervo

Luomisprosessin tarkastelu on aiheellista tutkimukselleni, sillä se linkittyy hyvin paljon kirjoittamisen luomisprosessin vaiheisiin. Edellisessä kappaleessa selvisi, että luominen on jonkin uuden luomista, jota voidaan havainnoida ja tutkia. Luominen ei ole kuitenkaan sama asia kuin luomisprosessi, ja *Sawyerin Explaining Creativity* -teoksen (2012, 87) mukaan luomisprosessilla on olemassa kaksi eri teoriaa: idealisti-teoria (idealist) ja toiminta-teoria (action). Idealistiteoreetikoiden mukaan luomisprosessi on suoritettu henkilön keksittyä idean, ja tällöin ei ole väliä toteutetaanko itse ideaa. Tämä eroaa edeltävän luvun luomisen määrittelystä, jossa todettiin luomisen olevan jonkin konkreettisen asian luomista. Idealistiteoreetikoiden käsitys luovuudesta pohjautuu filosofiseen pohdintaan, mikä selittää heidän käsityksen poikkeavan aikaisemmasta luomisen määrittelystä. Idealisti-teorian kaltaista luomista on mahdotonta tutkia tai havaita, joten en käytä heidän määrittelyään luomiselle tutkimuksessani.

Toiminta-teorian mukaan idean toteuttaminen on oleellinen osa luomisprosessia, ja idean keksiminen ei ole koko luomisprosessi. Toiminta-teoriassa luomisprosessilla on kahdeksan eri vaihetta (Sawyer 2012, 88–90), jotka ovat

1. ongelman löytäminen ja muotoilu
2. ongelmaan liittyvän informaation hankkiminen
3. lisäinformaation hakeminen aiheeseen liittyen
4. ajan ottaminen asian hautomiseen (incubation)
5. useiden erilaisten ratkaisujen kehittely
6. ideoiden yhdisteleminen yllättävin tavoin
7. parhaiden ideoiden valitseminen käyttämällä asiaankuuluvia kriteereitä
8. idean toteuttaminen käyttämällä materiaaleja ja esitysmuotoja.

Sawyer tiivistää kahdeksan vaiheen käytön: ”*The consensus resulting from cognitive psychology it that creativity isn’t a single, unitary mental process. Instead, creativity results from many different mental process, each associated with one of the eight stages*” (Sawyer 2012, 90). Tämä tarkoittaa, että toiminta-teorian kahdeksan vaihetta eivät tapahdu yksitellen vaan limittäin riippuen tilanteesta. On myös huomioitava, että nämä kahdeksan vaihetta tapahtuvat yleensä ideointivaiheessa.

Sawyer (2012, 90) esittelee ensimmäisen vaiheen yhteydessä, ongelman löytämisessä ja muotoilussa, kaksi erilaista ongelmatyyppiä: hyvin määritelty ongelma (well-defined) ja huonosti määritelty ongelma (ill-defined). Hyvin määritelty ongelma on valmiiksi muotoiltu kysymys, johon on tietty vastaus. Tästä esimerkkinä on koulussa olevat matematiikan kokeet, joihin on olemassa tietty oikea vastaus. Huonosti määriteltyyn ongelmaan törmää arkielämässä, ja ne ovat hankalampi ratkaista: niitä ei voi ratkaista aikaisempien kokemusten perusteella, ongelmaa ei ole hyvin määritelty, ratkaisua ei ole määritelty, ongelmille voi olla useita eri lopputuloksia ja ratkaisuihin voi olla useita erilaisia teitä (Sawyer 2012, 90). Suurin osa luomisesta tapahtuu huonosti määriteltyjen ongelmien parissa, jolloin henkilö joutuu käyttämään luovia ongelmanratkaisutaitoja.

Hautomisen vaihe on hyvin oleellinen osa luomisprosessia, sillä luovat henkilöt tekevät useita eri töitä samanaikaisesti. Samaan aikaan, kun he työskentelevät tietoisesti yhden projektin kanssa, muut projektit ovat haudontatilassa. Ihminen pystyy alitajuntaisesti hautomaan monia projekteja samanaikaisesti, toisin kuin tiedostettu puoli, joka pystyy keskittymään yhteen asiaan kerralla. (Sawyer 2012, 97.)

Keith Sawyer: *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation (2012)*