

**Flere strenger.**  
Skisser og ordspill, mange sanser tas i bruk for den gode idé.



**Romferd.** Et instrument for god ånde. Industridesignerne benytter kroppen for å lokke fram gode ideer.

**Oppgave:** Skape nye produkter for munnhygiene.

**Metode:** Spille teater, tegne, fantasere, drive ordspill, skrive historier.

Reise til en annen planet.

Åge Winge og Elin Høyland (foto)



# Det blir ikke tull av



**Team.** Forskeren krevers samarbeid. Og hardt arbeid.



**Alle med.** Assosiasjoner. Til andres rollespill.

## KREATIVITET

**Bak en oransje dor** på Arkitekttegskolen Oslo.

Et romskip har nylig landet og mennesket tar steget inn i en hittil ukjent sivilisasjon med små grønne skapninger uten lepper, men med enorme tenner.

«Welcome to Toothland». Planeten er bebodd av vennligsinnete tannfetsjister, og astronauten får innblikk i tennenes betydning for sivilisasjonens samhold for romskipet vender tilbake til Jorden.

**Dele er ikke Sjøa.** Ved veggen sitter Erik Lerdahl – poet og komponist med hovedfag i bioteknologi – som nylig har avsluttet sin doktoravhandling om kreativt samspill i design; hvordan bedrifter kan iscenesette idéutvikling for å skape nye produkter.

I løpet av fire dager skal Erik Lerdahl styre en gruppe studenter ved Institutt for industridesign mot et felles mål: Å lage to-tre nye tannprodukt-konsepter for Jordan, kanskje en ny tannbørste, en tannrensenskin, eller et snedig møbel? Studentene står fritt til å tenke nye konsepter, men hvordan bygge et kreativt team?

Kreativitetforskeren er svært kritisk til mange av metodene som benyttes til såkalt teambygging, og som selges som pakker til næringslivet, for eksempel villmarkscamp, krigsspill og juvvandring.

«Det finnes ikke kreativitet uten lek, men det betyr ikke at all lek er kreativ; å bygge et kreativt team må knyttes til bedriftens konkrete oppgaver. Det vi driver med her er ikke rafting i Sjøa, men øvelser som fungerer fordi de har klare rammer, nemlig en tannvisitasjon, sier Erik Lerdahl.

La oss gå tilbake noen timer tidligere på dagen.

**Virkelighet og fantasi.** Det er morgen, og Erik Lerdahl bombarderer den tradisjonelle formen for «brainstorming», det trauste møterommet med langbordet og flippoveren og den styrende møtelederen dreper kreativitet.

Her inne er det små bord som kan flyttes, et golv som benyttes til rollespill, og store hvite ark hvor det tegnes skisser, ideer og tanker som henges opp på store veggflater.

Lerdahl tegner en pyramide delt opp i fire nivåer. Det øverste laget er «filosofi og verdier», selve intensjonen bak produktet. Det neste er «histories», hvilken historie og opplevelse som skal kommisjoneres og selges. Disse nivåene er helt sentrale for å skape nye produktideer, forteller han studentene.

Først i de to nedste nivåene av pyramiden handler det om produktløsninger og spesifikasjoner, selve det fysiske konseptet. Det er vekselingen mellom disse nivåene, fra abstrakt til konkret, som skaper kreativitet. Forskerens klare overbevisning er at designere må «far out» for å ta små steg fremover.

Lerdahl skriver «REALITET» og «FANTASI», og sier svitsjen mellom realitet og fantasi er avgjørende for å lykkes, fantasiscenarier er et mentalt laboratorium. Men i stedet for å kaste tanker og ideer muntlig over et langt bord, slik det gjøres under vanlig brainstorming, foreslages tankene på et stort ark hvor studentene skriver samtidig.

Lerdahl kaller det en versjon av BRAINPOOL, et basseng av tanker og ideer. Bare lyden av tuss høres. En

student skriver «rene tenner». En annen skriver «lykke». En tredje skriver «mindre lidelse». Slik fortsetter det til arket er fylt med ord, knyttet til verdier, som har streker mellom seg; Humor-smil-skjønnhet-kontroll-overskudd-bedre helse-terapi-møter-parforhold-livs-kvalitet-sjarmilighet.

Helt ytterst på arket skrives «Sex». Og et slags slagord, som et slags symbol:

V  
LEV  
L

**Må skape kaos.** Erik Lerdahl klapper i hendene, et signal om å komme tilbake til virkeligheten. Arkene henges på veggen. Ideene må synliggjøres, brettes ut, skape kaos og åpne for nye sammenhenger, forklarer han.

Så flyttes bordene. Noen klapper i hendene, over til fantasiverdenen. En student henter en fele fra ingenting, en annen henter en tromme, og til slutt har en gruppe designere alt den behøver for å spille sammen i et orkester. Kun noen få minutter. Smil og latter. En slags oppvarming for å komme i den rette stemningen, for gruppen beveger seg inn i en mer målrettet fantasiverden.

Bord settes sammen til tre gruppebord, studentene vet ikke hva som skal ske. Noen klapper i hendene, over til fantasiverdenen. Lerdahl sier studentene skal lukke øynene, senke skuldrene, slappe av og puste gjennom nesen. Dypt inn, dypt ut. Lerdahl snakker lavt, innleder en historie.

«Du er et romskip og det er space over alt, du beveger deg mot en ▶

# en tann som er ren



Ingen grenser. Å gå langt i fantasien er vesentlig for å ta små skritt i virkeligheten.



**Vitenskap.** Kreativitetsforsker Erik Lerdahl: «Svitsjen mellom virkelighet og fantasi, og tilbake igjen, er helt avgjørende».

«annen planet, et sted hvor det er helt annerledes enn på jorden. Den planeten du snart skal lande på, har skapninger som betrakter tennene sine helt forskjellig fra det vi gjør på jorden; hele deres identitet ligger i tennene. Vi nærmer oss, og du ser en sivilisasjon gjennom romskipets vindu. Du lander midt inne i denne sivilisasjon. Du går ut og møtes av skapninger som forteller om sin verden, og sitt image.

Studentene skal skrive hva som moter dem, og hva de fremmede har å fortelle. De tror de skriver på sin egen historie, men etter ti minutter får studentene beskjed om at historien til sidemannen som skal fortsette på fortellingen. I hver gruppe skifter fem historier skribent fem ganger.

**Romskipet lander.** – Denne seansen har flere effekter; den kan gi gode ideer, den sprenger bort fastlåste tanker, åpner løsningsrommet og er teymbyggende fordi studentene tvinges til å lage historier sammen; de tar sine egne historier inn i en ny kontekst.

En time senere har femten designere laget femten forskjellige historier sammen; om en sivilisasjon hvor all identitet er knyttet til tennene.

Bord og stoler flyttes igjen bort fra gulvet. Det lages tenner og kostymer av papir. En student klapper i hendene, over til fantasiverdenen. En kvinne leser en av historiene, mens de andre i gruppen spiller improvisert teater.

– I det jeg klatret ned stigen fra romskipet, skrek noen «WELCOME TO TOOTHLAND!» Jeg ble møtt av nysgjerrige, store øyne, som

om jeg var på den annen planet, og det var jo nettopp det jeg var. Det var skapninger med store, grønne tenner, og et instrument som produserte en evig god ånde.

Foran romskipet sitter en gruppe designere og tegner med sine umiddelbare assosiasjoner: En reise-tannbørste med innebygd vannkanne, en børste med trykkspyler, en snevigd tablett som gjør renholdet usøydlig; «WOOW, NO MORE BRUSHING!!!»

En student tegner en tannbørste med innebygd alkoholt, en annen tegner en tannkrem med farge, «PARTY-PASTE». En designer ser for seg en tannkrem som også kan brukes som leppesmitt – søtt og godt.

Gruppene får beskjed om å plukke ut og understreke elementer i historiene, situasjoner som kan brukes videre.

– Ikke tenk for lenge, ikke vær for nøye, det behøver ikke være direkte relatert til fenomenet, sier Lerdahl.

**Tilbake til Jordan.** Tekstutdragene skrives deretter over på egne ark, fordi de skal gi assosiasjoner til nye assosiasjoner, og arkene henges opp på veggene hvor de skal bearbeides gjennom igjen. Bearbeides, bearbeides, bearbeides. Elementer og ideer som kan brukes, merkes med plusstegn. Elementer som kun brukes videre til inspirasjon og assosiasjon, merkes med en sirkel.

– Kunsten er å velge, i stedet for å kaste bort; alt må opp på veggene, det må ut, det må opp og åpne for nye koblinger i tankeverdenen.

Det er ettermiddag og tre grupper med industridesignere har gjort rolspill, tegnet assosiasjoner og produktideer, skrevet tanker og meta-

forer på vei mot nye tannprodukter.

– Det vi holder på med er iscenesatt galskap, men nettopp fordi den er iscenesatt, gir den verdi. Historiene har mange unyttige elementer og klisjeer, men noe vil være bra; jeg føler meg ganske sikker på at dette arbeidet vil ende med to-tre gode konkrete konseptideer for Jordan i løpet av disse fire dagene, sier Lerdahl.

Hver gruppe av studenter skal presentere tre konsepter; fra det mer elskvete, til en videreutvikling av tannbørsten med forbedring i funksjon og bruksopplevelse. For hvert konsept skal det lages modeller og skisser, og et realistisk scenarierpill hvor produktkonseptet brukes.

I kantinen sitter en gruppe studenter, og de skryter av metodene til kreativitetsforsker Erik Lerdahl; de motvirker tenkelsen til å henge seg opp i den første gode ideen, og hindrer dominerende personer i å styre idearbeidet, noe som er vanlig under tradisjonell brainstorming. Det mest kritiske med Lerdahls metode, i følge studentene, er at den er innmari slitsom og krevende.

Bak den oransje døren er veggene snart tildekket med ord, skisser og ideer, men døren er stengt.

Disse ideene er det Jordan som har rettigheten til.

Utevede afisorer er hentet fra Erik Lerdahls bok «Kunsten å overrumple seg selv», som i disse dager gis ut på Aschehoug forlag. ☉

age.winge@dn.no



**Fritankere.** Rommet fylt med produktideer for bedre munnhelse.



**Synlig.** Alt skal på veggene. Noe for Jordan?

**Det største hinderet er ofte tanken at det er et hinder.  
Der det er fravær av lek er det lite visdom**