

KREATIVA PROCESSE FÖR ALLA

Ett konkret exempel – steg för steg

Kultur i Väst



Foldern du håller i har sitt ursprung i ett projekt som genomfördes i Kultur i Västs regi tillsammans med produktdesignern Robert Maksinen och den dagliga verksamheten Handhjort i östra Göteborg. Detta är en dokumentation och ett konkret exempel på hur man kan använda verktyget "Att äga sin process" i det kreativa arbetet i sin verksamhet.

På Handhjort har man sedan många år skapat konsthantverk som sålts i den egna butiken. Produktutvecklingen har mestadels varit personalens ansvar. Projektets syfte var att prova att genomföra en designprocess tillsammans med deltagarna i verksamheten – och därmed öka delaktigheten i framtagandet av nya produkter att sälja i butiken. Produktutvecklingen kunde på så sätt bli en aktivitet man gör tillsammans. "Att äga sin process" användes som utgångspunkt i processen på Handhjort.

Folderns ena sida beskriver konkret vad man gjorde i processens olika faser. På andra sidan hittar du en kort förklaring på de olika stegen i designprocessen. Modellen som helhet hittar du längst bak.

Definiera

I projektet på Handhjort valde vi att utgå ifrån ett tema. Gruppen enades om temat "Skogen".

Undersöka temat

Hela gruppen, personal och deltagare gjorde en skogsutflykt för att lära känna miljön, fotografera, plocka med sig saker, teckna av, och samla mönster och strukturer.

Diskussioner i gruppen:

- Vad kan man göra i skogen?
- Vad är skogen bra för?
- Hur ser skogen ut?

Tillsammans formulerade vi frågeställningen:

Hur kan vi underlätta en fika i skogen?

Utforska

Gruppen utgick ifrån frågeställningen och fördjupade sig genom att ställa följande frågor:

- Vad är en fika och hur är en fika i skogen?
- Vad skall man ha med sig? Och för hur många?
- Behöver man sitta på något, dricka ur något?
- Behöver man skydda sig från väder och vind?
- Kan ett problem lösas på flera olika sätt?

Efter att vi resonerat kring dessa frågor i gruppen, ringade vi in vad vi verkligen behöver för en fika i skogen.

Efter skogsbesöket fortsatte gruppen med sitt utforskande:

Vi skissade och målade med inspiration från temat skogen och skogen som plats.

Metoder som användes:

- Associeringskedja
"Att äga sin process" sidan 62. Metoden gav fler ord som kunde kopplas till processen. Sol, sommar och ficklampa var några av dessa.
- Funktionsanalys
"Att äga sin process" sidan 64. Metoden genererade nya frågor om egenskaper:
Kan man göra saker mindre?
Kan man bära med sig saker på olika sätt?

Generera idéer 1

Många idéer och tankar kom redan under fasen Utforska. Gruppsamtal och enklare skisser gav ett stort antal idéer på vad en fika eller picknick i skogen kräver.

Till exempel:

- Vattenavvisande etui för tändstickor
- Kylväska för glass
- Kaffepåse (lite oklart vad det är)

Göra urval 1

Ur mängden förslag och idéer skulle gruppen välja ut en att arbeta vidare med.

Metod som användes:

- Pluppmetoden
"Att äga sin process" sidan 70. Först valde gruppen gemensamt ut fem idéer. Sedan fick varje deltagare placera ut fem pluppar på de idéer eller den idén man tyckte var bra. Det förslag som fick flest pluppar var picknick-korg eller väska, något att bära picknicken i på skogsutflykten.

Generera idéer 2

Vi undersökte ordet picknickkorg i smågrupper genom att:

- Söka på internet efter bilder på picknickkorgar
- Skriva och prata om picknickkorgar
- Rita och skissa på egna modeller

Gruppen packade en väska med det vi enats om behövs för en picknick:

- Termos eller flaska
- Olika burkar för smörgåsar, kakor, frukt
- En sak att sysselsätta sig med

Diskussioner i gruppen för att komma vidare:

- Vad är en picknickväska?
- Vilka material tillverkas den i?
- Går det att kombinera väskan med till exempel sittmöjligheter?

Vi studerade olika typer av väskor och korgar. Gruppen prövade olika idéer. Dessa utvecklades med hjälp av skisser och modeller i papper och tyg. Vi hittade fler varianter och slog även samman vissa förslag.

Metoder som användes:

- Funktionsanalys
"Att äga sin process" sidan 64.
- Korsningsövning
Korsningsövning är en metod för att på ett lekfullt sätt komma loss och söka utanför det vanliga. Man korsar picknickväska med ett annat ord, exempelvis jacka, och funderar vidare utifrån det.

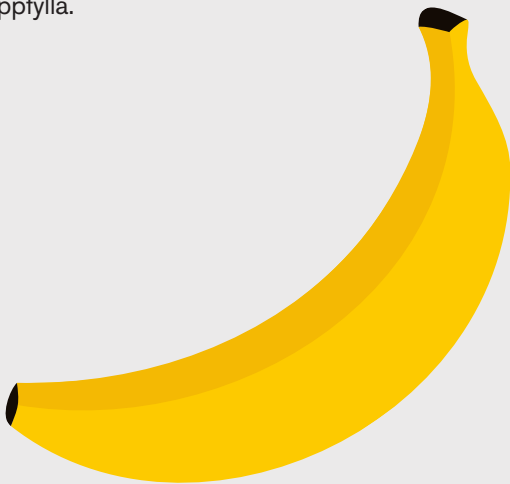
Göra urval 2

Gruppen gjorde återigen ett urval av de idéer som utvecklats. De förslag som blev kvar var:

- Picknickfilt och luffarsäck: en säck som blir till en filt och tvärtom
- Bärsjal för picknicken
- En kroppsnära bananformad väska (Bananväska)

Två prototyper togs fram, båda byggde på idén luffarsäck. Gruppen gjorde fullstora modeller för att undersöka och testa olika funktioner och användningsområden. Vi provade att packa, att vika ut och vika in, att lyfta och bära, att öppna och stänga med mera.

Utifrån den gjorda funktionsanalysen, dessa praktiska tester, samtal och diskussioner kom vi fram till att den kroppsnära väskan, Bananväskan, bäst motsvarade de behov och krav produkten skulle uppfylla.



Planera

Gruppen samtalade kring vad som behövs för att färdigställa en första prototyp:

Mönster:

Enklare mönster gjordes tillsammans.

Material:

Vad behöver köpas in?

Kan man göra vaxat tyg själv?

Materialexperiment gjordes.

Tillverkning:

Hur ska Bananväskan tillverkas och av vilka?

Vad kan det finnas för alternativ som förenklar tillverkningen? Till exempel någon detalj, val av material eller teknik?

Producera

Genom att göra flera skissmodeller, testa, utvärdera och lära, kunde vi komma överens om hur en prototyp för Bananväskan skulle kunna tillverkas.

Prototypen var viktig. Den blev ett konkret resultat av det arbete som gruppen hade gjort. Genom att packa och bära Bananväskan blev det lättare att förstå och summera processen.

Resultat & reflektion

Resultatet blev Bananväskan – en bananformad picknickväska att ha på ryggen.

Gruppen kom fram till att bananväskans form är bra. Vi blev inspirerade till att utveckla fler väskor utifrån olika teman och olika former: prickigkorv-väskan, nyckelpigeväskan, lammkotletts-väskan, gurk-väskan.

Frågeställning och resultat – reflekterande fråga till gruppen:

Har vi underlättat en picknick i skogen?

– Ja faktiskt! Vi gjorde en väska som hade många bra lösningar och egenskaper och där allt vi ville ha med fick plats.

Verksamhetens reflektion kring processen:

– Vi fick möjlighet att genom processen ta beslut och använda vår kreativitet, dels genom att måla och rita men framför allt genom att kunna se att vi kan skapa en hel produkt från a–ö. Med designprocessen som grund kan alla vara delaktiga att få fram en funktionell produkt.

– Vi har fått flera uppslag och möjligheter att öka delaktigheten i en designprocess och tillsammans med deltagarna arbeta fram vad som skall göras, på vilket sätt och varför.

Definiera

Den kreativa processens första fas, Definiera, går ut på att tillsammans sätta ramar och att ta ut en riktning för arbetet. Förutsättningar och begränsningar utgörs av sådant som tid, tema, lokal och budget. Beroende på deltagarnas kunskap och erfarenhet kan olika mycket av dessa förutsättningar och begränsningar redan vara givna.

Utifrån ett tema eller behov formulerar deltagarna en frågeställning. Frågeställningen syftar till att förtydliga arbetets riktning och undersökningsområde. En frågeställning kan ha många svar.

Utforska

I fasen Utforska fördjupar sig deltagarna i frågeställningen. Det handlar om att söka kunskap, få en överblick och inspireras för att gå djupare in i ämnet. Modellen beskriver denna fas av processen som öppen. Det är nu information tas in och idéer skapas.

Om arbetet syftar till att skapa något nytt är den här fasen extra viktig att lägga tid på. Inventera kunskap och kompetens som finns hos deltagarna i gruppen. Använd er av olika sätt för att utforska ämnet. Kunskap kan komma från oväntat håll. Gör studiebesök, använd internet och umgås med ämnet. Titta på hur andra har löst liknande frågeställningar.

I den här fasen kan deltagarna arbeta i mindre grupper för att senare delge varandra information och kunskap. Redan nu kommer det att komma idéer. Spara på dessa. Idéerna kan komma till användning i nästa fas.

Generera idéer 1

I arbetet med idégenereringen är allt tillåtet och allt är möjligt. Den här delen av en kreativ process kan kännas diffus och svår att greppa. Det hör till dess natur och kan vara ett tecken på att vi rör oss på okänd mark. Det är på okänd mark som nya svar kan hittas.

Innan man börjar idégenereringen är det bra att minimera allt som kan störa eller bromsa flödet. Det gäller att skapa förutsättningar för kreativitet. Förbered genom att ta fram papper, pennor och annat användbart material. Idéer som kommer ska snabbt kunna tecknas ner.

En tillåtande inställning är viktig. Det går inte att vara genomtänkt och spontan på samma gång. Det går inte heller att bara komma på bra idéer. Släpp fram alla idéer och välj i efterhand vilken eller vilka idéer som passar bäst. Det är viktigt att deltagarna är överens om att alla idéer är allas. En idé föder en annan.

Göra urval 1

Nu är det dags att syna, bedöma och analysera resultatet av idégenereringen.

Gå igenom samtliga idéer, sortera utifrån inriktning och ämne och skapa kluster. I den här fasen är det viktigt att varje deltagare och idé får sitt utrymme. De idéer som under idégenereringen snabbt tecknades ner, kan nu utvecklas och få sin förklaring. Se över resultatet och fråga er själva om ni är nöjda med era idéer. Om inte hoppar ni tillbaka i processen och gör en ny idégenerering. Är ni nöjda är det dags att göra ett urval.

I skriften "Att äga sin process" finns många metoder att ta till för idégenerering och att göra urval.

Generera idéer 2

Den andra idégenereringen utgår ifrån idéerna deltagarna valt ut. Det är nu tid att gå från det analytiska och kritiska tänkandet till att återigen se allt som möjligt. Deltagarna har till uppgift att utveckla idéerna, dra dessa några steg till och låta dem få blomma ut. Testa dina idéer genom att skissa och bygga prototyper.

Om helt nya idéer uppstår i den här fasen får dessa sparas till ett annat arbete.

Göra urval 2

Nu avgörs slutgiltigt vilken av idéerna som ska vara i fokus.

I denna fas görs en ny kritisk tolkning och reflektion kring de utvecklade och fördjupade idéerna. För att testa om de håller, sätt dem i ett större sammanhang och se dem ur olika perspektiv. Välj ut en av idéerna att arbeta vidare med.

Planera

I denna fas avgörs hur idén ska genomföras.

Deltagarna svarar på frågor som "Vad behöver vi skaffa?" och "Vem ska göra vad?". Skapa ett schema med tydligt uppdelade ansvarsområden för arbetet med genomförandet. Skriv ner vem som har ansvar för vad. Gör listor över vad som behöver införskaffas och färdigställ eventuella ritningar.

Producera

Denna del av den kreativa processen är den mest konkreta. Producera är fasen mellan planering av idén och det färdiga resultatet. Här sker genomförandet. Det kan vara att framställa något fysiskt men det kan lika gärna handla om att visualisera en vision eller gestalta en tanke om utveckling. Arbetet består av att måla, bygga och beskriva produkten – presentera, motivera och kommunicera.

Resultat & reflektion

I den sista fasen har vi nått vårt mål, vi har ett resultat. Vi tittar på hela processen och reflekterar kring vad som gick bra och vad som kunde gjorts annorlunda.

För att analysera arbetet kan följande frågeställningar vara till hjälp:

Hur har arbetet fungerat i gruppen?

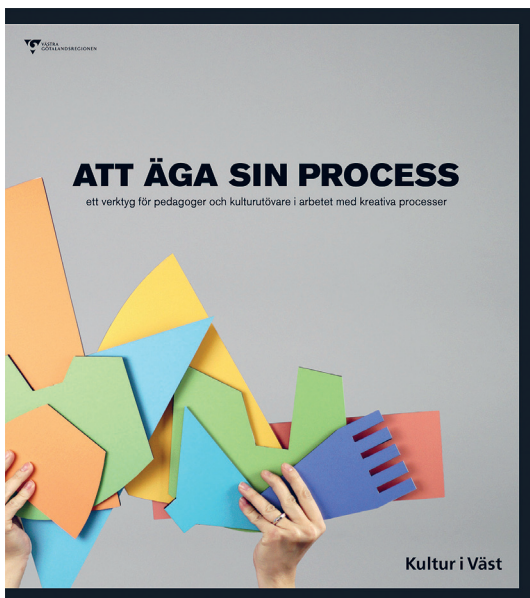
Vad hände längs vägen genom processen?

Finns det något som hade kunnat underlätta arbetet?

Var det något som fungerade väldigt bra?

Vad tar vi med oss till nästa projekt?

Vad behöver utvecklas eller förändras?



Metoderna i denna folder beskrivs utförligt i skriften "Att äga sin process" som är framtagen av Kultur i Väst. I den presenteras arbetssätt som skapar delaktighet och ger möjlighet för både handledare och deltagare att förstå och äga sin kreativa process.

Processmodellen i skriften är formulerad och formgiven av produktdesignern Pernilla Ankarberg. Du kan beställa eller ladda ner skriften på kulturivast.se

Kultur i Väst
405 44 Göteborg
besök Rosenlundsgatan 4
växel 031 333 51 00
kulturivast.se

