

# VIRKSOMHEDSSCENOGRAFI

VIRKSOMHED / Noeberg Virksomhedsscenariofi  
WWW / WWW.noeberg.dk  
DATO / December 2013  
FORFATTER / Pia Storvang, SDU

## OM D2i

**D2i - Design to innovate er et udviklingsprogram, som har til formål at styrke danske virksomheders konkurrenceevne gennem brugen af design. I tilknytning til programmet gennemføres en række analyser, der samlet set skal styrke og udvikle det vidensgrundlag, som D2i arbejder på. I dette arbejde indgår at belyse danske virksomheders designpraksis, det vil sige deres forståelse af design og måden, hvorpå de anvender - eller ikke anvender - design. Casebeskrivelserne giver et indblik i nogle af de muligheder og udfordringer, virksomhederne står over for, hvis design skal gøre en forskel for dem.**

2015 © D2i - Design to innovate

Noeberg Virksomhedsscenariofi er en lille enmandsiværksættervirksomhed, der blev etableret af Karen Noeberg i 2006. På baggrund af sine mere end 20 års praksis som teaterscenograf fik Karen Noeberg i forbindelse med et iværksætterforløb ideen til at udvikle scenografibegrebet. *"Ligesom teatrets scenografi kan få skuespillere og andre aktører til at yde det bedste, er virksomhedens scenografi afgørende for, hvordan mennesker agerer i organisationen - hvordan virksomheden performer på markedets scene."* De sansepåvirkninger, vi får fra vores omgivelser, kan fremkalde og understøtte forskellige følelser og tanker. Det er derfor betydeligt, at virksomheder er opmærksomme på deres fysiske rum og de signaler, de sender til medarbejderne derigennem. Karen Noeberg mener i den anledning, at virksomheder strategisk kan styrke den kreative udfoldelse og tankegang gennem kreative og inspirerende omgivelser. Den visuelle udformning har til formål at facilitere og understøtte virksomhedens processer, og derfor kan den rette iscenesættelse af det fysiske rum skabe ideelle betingelser for optimal performance i de enkelte virksomheder.

Noeberg Virksomhedsscenariofi tilbyder at facilitere indretningen af virksomheders fysiske rum, workshops, konferencer, receptioner, messer og events, og arbejder således i krydsfeltet mellem kunst, funktion og design. De kunder, som henvender sig til Noeberg, er ofte virksomheder, der allerede er i gang med at tænke

kreativt og innovativt. Det kan eksempelvis være kommuner eller private virksomheder, der ønsker en visualisering af deres brand.

Basen for den visuelle udformning er synliggørelse af den fortælling, der ønskes formidlet i det enkelte rum. Noeberg tilbyder skræddersyede løsninger, der opstår gennem tæt dialog med kunderne for at sikre, at rummet signalerer kundens visioner og innovative kvaliteter, samt at det er funktionelt og inspirerende at arbejde i. Virksomhedsscenariofi skal derfor ikke opfattes som et udefrakommende koncept, der er standardiseret, men som en værdiskabende proces, der sker i samspillet mellem Noeberg og den enkelte virksomhed. Processen starter altså hver gang helt fra bunden og tager udgangspunkt i kundens individuelle behov.

## DESIGNPROCESSEN

Designprocessen er bygget på teatrets arbejdsmetode og begynder således med en læseprøve, hvor der skrives et manuskript. Heri er der en beskrivelse af, hvad der skal foregå, og hvilke behov der skal dækkes, samt hvem skuespillerne er, og hvilke rekvisitter de har brug for. Efter en grundig analyse fremlægges konkrete visuelle forslag, der kan inspirere det videre arbejde med at finde den optimale løsning for virksomheden, og der udarbejdes endvidere en produktions- og budgetstyringsplan.

Udover den tætte dialog med kunden, mener Noeberg, at det er vigtigt at være på stedet for at fornemme og fotografere, hvordan der arbejdes og interageres med hinanden i virksomheden, da dette er fundamentalt for udviklingen af projektet. Noeberg fokuserer på brugerdriven udvikling, og målet er derfor, at når et projekt er udviklet, så skal man i princippet slet ikke kunne se, at det er Noeberg, der står bag. Det er kunden og dennes behov, der er i centrum for hele projektet.



I det videre projektforløb er et tæt forhold til teknikerne afgørende for designprocessen, da det er dem, der udfører det rent hånd-

værksmæssige arbejde. Ligeledes er det betydeligt at have nogen med i processen, der kan sparres med i forhold til, hvad der teknisk set kan lade sig gøre. Derfor kan det også være nødvendigt at inddrage samarbejdspartnere allerede i idéudviklingen til at løse de konkrete opgaver og udformninger. Eksempelvis kan det være vigtigt at tale meget konkret med kunden omkring udviklingen af enkelte møbler, hvis disse skal have en helt bestemt funktion. Der kan være tale om konkrete udformninger, materialer, overflader mv.

## UDFORDRINGER

*"Grundlaget for Noeberg Virksomhedsscenerografi opstår i et krydsfelt mellem ønsket og behovet for nytænkning og ønsket og behovet for at være i overensstemmelse med det, man kan kalde stedets ånd - på latin Genius Loci". Det at udtrykke virksomhedens originalitet og særpræg visuelt kan skabe en stærkere bevidsthed omkring virksomhedens identitet. Men samtidig er der dog også et behov for forandring og nytænkning samt for at ændre uhensigtsmæssige rutiner. I forhold til dette paradoks mener Karen Noeberg, at "udfordringen ligger i at finde den rette balance mellem det kendte og det ukendte". Noeberg arbejder således med design i form af at give nuværende værdier og fremtidige visioner en fælles rumlig form.*

Den voksende omsætning og stigende efterspørgsel sætter pres på den lille iværksættervirksomhed omkring valget mellem at vækste eller forblive en lille spiller på markedet. I forhold dertil mener Noeberg, at det ikke nødvendigvis skal være kvantitet for enhver pris, men at et mål lige så godt kunne være at skabe mere kvalitet. Således foretrækker Noeberg at vækste inden for egne rammer som en enkeltmandsvirksomhed, der i endnu højere grad arbejder med de virksomheder, hvor der allerede i dag er et formaliseret samarbejde omkring vækstudvikling.

