

Fagfellevurdert artikkel

Design og eierskap – designfaglige, estetiske og juridiske perspektiver

Ole-Andreas Rognstad

Professor, (Dr. jur.). Institutt for privatrett, Universitetet i Oslo

<https://orcid.org/0000-0003-1126-8793>

o.a.rogstad@jus.uio.no

Astrid Heimer

Førsteamanuensis, (PhD), Institutt for produktdesign, OsloMet – storbyuniversitetet

<https://orcid.org/0000-0003-4849-2086>

aheimer@oslomet.no

Nøkkelord

Designkompetanse, eierskapsbeskyttelse, juridiske og estetiske metoder, frie og kreative valg, Il Tempo Gigante



© Forfatter(ne). Dette er en Open Access-artikkel utgitt i henhold til vilkårene i
CC-BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)
www.FormAkademisk.org

Sammendrag

I tråd med den alminnelige rettsliggjøringen i samfunnet er det blant annet i økende grad behov for design- og kunstfaglig ekspertise i domstolene og andre tvisteløsningsorganer. I denne artikkelen diskuteres grunnleggende prinsipper for kreative prosesser og vurderinger av resultater i lys av ulike former for eierskap og rettslig regulering av disse, i den hensikt å styrke kunnskap og forståelse mellom de tre fagfeltene design, kunst og juss (IPR). Sentrale problemstillinger som tas opp er konsekvenser av dagens utvidede designbegrep, estetikkens rolle i skapende prosesser, rettslige kriterier for ulike former for eierskapsbeskyttelse og koblingen mellom de rettslige kriteriene og de designfaglige vurderingene, med vekt på estetiskfaglige vurderinger. Rettsprosessen om rettighetene til Il Tempo Gigante benyttes som gjennomgående eksempel for å illustrere generelle poenger.

Innledning

Eierskap til design er et problemområde som i liten grad har vært dekket i designlitteraturen. En av årsakene er at eierskap utvilsomt har juridiske implikasjoner. Mens designfaget, ikke minst de senere årene, har hatt et stort tverrfaglig innslag, har tverrfagligheten handlet om interaksjon med andre fagdisipliner enn juss, f.eks. filosofi, psykologi, pedagogikk og samfunnsvitenskap. Det sier likevel lite om betydningen av, og behovet for, tverrfaglig interaksjon mellom designfag og juss. Nettopp fordi jussen spiller en avgjørende rolle for eierskapsdiskusjoner på designfeltet, er det også fra et designfaglig perspektiv viktig å forstå samspillet mellom designfaglige og juridiske vurderinger. I økende grad er det blant annet behov for design- og kunstfaglig ekspertise i domstolene og andre tvisteløsningsorganer, i takt med rettsliggjøringen i samfunnet.

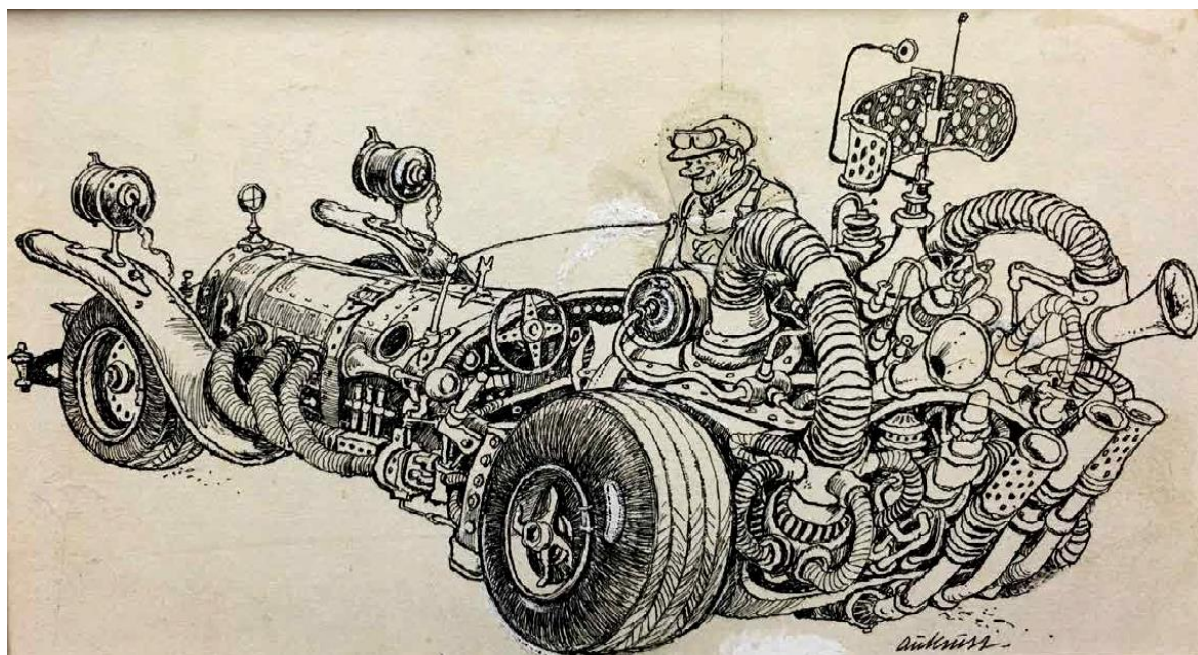
Selv om man skulle mene at design og designresultater bør være åpne og gjenstand for deling, vil rettsreglene gi et rammeverk for slik åpenhet. Åpen innovasjon og creative commons-løsninger bygger på gjeldende regler, men snur, ved hjelp av avtaler, paradigmat om eksklusivitet som rettsreglene om immaterielle rettigheter er basert på. I det perspektivet må det has i tankene at reglene om eierskap til immaterielle verdier i stor utstrekning er basert på tanken om å skape incentiver til kreativitet og innovasjon. Det er ikke ensbetydende med at eksklusivitet alltid skal praktiseres, men i noen situasjoner vil det være nødvendig for å kunne få igjen for investeringer i penger og innsats. I alle fall er det også fra et designperspektiv viktig å kjenne til det rettslige rammeverket for rettsbeskyttelse av design og hvordan designfaglige og juridiske vurderinger spiller sammen i dette. Nye

problemstillinger knyttet til immaterialrett og bærekraft, samt KI-relaterte spørsmål, gjør at grenseflaten mellom juss og designfag ikke blir mindre aktuell fremover.

I denne artikkelen vil samspillet mellom juss og design i eierskapsspørsmål bli diskutert i lys av en sak som verserte for norske domstoler på 2010-tallet – den såkalte Il Tempo Gigante-saken. Saken illustrerer viktige spørsmål i dette skjæringsfeltet, og er slik sett velegnet til å diskutere samspillet mellom disiplinene. Saken gjaldt lovligheten av at fornøyelsesparken Hunderfossen familiepark bygget en berg- og dalbane basert på Kjell Aukrusts tegninger av bilen som er kjent som Il Tempo Gigante. Familieparken ble saksøkt av Caprino Filmcenter (heretter Caprino), som produserte den ikoniske filmen Flåklypa Grand Prix der bilen spiller en sentral rolle. Påstanden var at berg- og dalbanen var i strid med Caprinos opphavsrett til filmbilen Il Tempo Gigante, bygget av Bjarne Sandemose (da ansatt ved Caprino), også på grunnlag av Kjell Aukrusts tegninger. For det tilfellet at man ikke skulle få medhold i påstanden om opphavsrettskrenkelse, anførte Caprino at det forelå brudd på markedsføringslovens (2009) forbud mot produktetterligninger og handlinger i strid med god forretningsskikk. Etter en lang rettsprosess, som gikk over seks år, tapte Caprino på alle punkter.

Figur 1

“Il Tempo Gigante”, av Kjell Aukrust (1975) [Tegning]. Innkjøpt av Nasjonalmuseet.



Note. Omtalt som tegning B i rettssaken. Tegningen forekom offentlig første gang på forsiden av boken Flåklypa Tidende 5. årgang (1975). Høyesterett kom til at Kjell Aukrust alene hadde

opphavsretten til tegning B, selv om det på grunnlag av bevisvurderingen i saken ble lagt til grunn at tegningen ble laget etter at filmbilen var ferdigstilt (HR-2017-2165-A, avsnitt 120–127).

Høyesteretts dom i saken fra 2017 har vært diskutert fra et «designfaglig perspektiv» i en tidligere artikkel i *FormAkademisk* (Hestad & Killi, 2020). Tilsynelatende er hovedbudskapet i den artikkelen at dommen var uheldig sett fra et designfaglig ståsted, og at Caprino burde vunnet saken om et riktig designfaglig perspektiv var anlagt. Særlig gir artikkelens innretning inntrykk av at Høyesteretts vurderinger i den saken ikke er i samsvar med designfaglige perspektiver på samskapingsprosesser. Vi vil her ikke gå inn i noen inngående polemikk med forfatterne om Høyesteretts dom. Vi vil likevel påpeke at artikkelen verken klargjør hvilket designfaglig perspektiv som anlegges, eller foretar en tverrfaglig analyse der de designfaglige betraktningene kommuniserer med rettsreglene på en adekvat måte.

I denne artikkelen vil vi fremheve det viktige i å anlegge et designfaglig perspektiv som passer med de reglene som skal anvendes eller kritiseres, og at designfaglige perspektiver alene verken kan gi grunnlag for å tolke eller kritisere rettsregler. Som ved annen tverrfaglig virksomhet, må fagdisiplinene kommunisere med hverandre, og både regelanvendelse og regelkritikk på designfeltet forutsetter en dyp forståelse for reglene og de hensynene de skal ivareta. Det vil vi vise nærmere i det følgende. Il Tempo Gigante-saken vil bli benyttet som gjennomgående eksempel til belysning av de sentrale poengene som fremheves i artikkelen.

Problemstillinger og metoder

Problemstillinger

Artikkelens hovedproblemstilling er hvordan designfaglige og juridiske vurderingstemaer kan spille sammen ved vurderingen av hvem som har rettigheter i det som skapes i designprosesser. Problemstillingen har vært lite drøftet både i den juridiske litteraturen og i designlitteraturen. Riktignok finnes det noe litteratur om sakkyndighetsvurderinger i immaterialrettssaker med relevans for designfeltet (se for eksempel Rosenmeier 2001 og Danowsky & Strøm, 2001) og litteratur om rettslige utfordringer for kunst- og designfag og -felt (se for eksempel Bergman, 2019 og 2021). Det har imidlertid vært liten oppmerksomhet om hvordan juridiske og designfaglige vurderinger best kan kobles sammen i relevante sammenhenger (se likevel Hillner, 2021). I norske rettssaker kan sakkyndigvurderinger innhentes på ulike måter, enten ved at det oppnevnes sakkyndige medlemmer av retten som supplerer de juridiske dommerne eller ved at sakkyndighetserklæringer innhentes, enten av hver av partene eller av retten. I Il Tempo Gigante-saken skjedde begge deler idet

to sakkyndige medlemmer ble oppnevnt som dommere i Sør-Gudbrandsdals tingrett, samtidig som hver av partene innhentet sakkyndigvurderinger. Så vel denne saken som andre saker illustrerer det problemet vi vil ta opp her, nemlig faren for at de designfaglige vurderingene løsrives fra de juridiske. Her vil vi ta til orde for at de ikke kan det, og at de juridiske og de designfaglige vurderingene må spille sammen for ikke å lede til uriktige og uheldige resultater. Hvordan det kan skje skal drøftes i metodeavsnittet nedenfor.

En problemstilling som oppstår i nær sammenheng med hovedproblemstillingen, er hvordan det vide designbegrepet som har utviklet seg over tid forholder seg til ulike «eierskapsregimer» og reguleringer. Utviklingen av designbegrepet innebærer at ulike aspekter ved det reguleres av ulike rettighetsregimer og regler. En sentral implikasjon er at det i designsaker vil kunne være behov for ulike designfaglige kompetanser avhengig av hva saken dreier seg om. Også dette har oss bekjent i liten grad vært drøftet i litteraturen (både den juridiske og den designfaglige), så kartleggingen av dette er ment å bringe nye kunnskaper og perspektiver.

Problemstillingens bredde indikerer imidlertid at den nærmere diskusjonen av hvordan juridiske normer og designfaglige vurderinger kan kobles, og spille sammen, må avgrenses til et problemfelt i en artikkel som dette. Vi har valgt å konsentrere denne problemstillingen til saker som angår opphavsrettsbeskyttelse – med andre ord «eierskap» til åndsverk.

I forlengelsen av spørsmålet om en frembringelse har opphavsrettsbeskyttelse oppstår flere relevante spørsmål, men vi begrenser oss til å berøre to av dem, nemlig beskyttelsens rekkevidde («etterligningsvernet») og det såkalte samskapingsproblemet (jf. Hestad & Killi, 2020). Også forståelsen av de sistnevnte problemene krever i eierskapssammenheng en kombinasjon av juridisk og designfaglig innsikt.

Metodiske perspektiver og utgangspunkter

En kombinasjon som nevnt impliserer at spørsmål om eierskap i design forutsetter bruk av både juridiske og designfaglige metoder, og på et visst nivå en sammenkobling av, eller en kommunikasjon mellom, metodene. Hovedproblemstillingen som er reist her – hvordan sammenkoblingen skal skje – besvares ved bruk av rettsdogmatisk («juridisk») metode ettersom det er rettsreglene som bestemmer selve skjønnsstemaet. Spørsmålet om noe som er skapt er et åndsverk, og gir opphaveren en enerett til verket, er et rettslig (juridisk) spørsmål. Hvilke kriterier som legges til grunn bestemmes av rettsreglene – ikke av kunst- eller designfaglige betraktninger. Derimot gir rettsreglene et skjønnsstema som kunst- og designfaglige vurderinger gir veiledning til besvarelsen av. I den forbindelse blir det spørsmål

om hvilke kunst- og designfaglige metoder som er best egnet for å kunne gi adekvate vurderinger innenfor rammen av rettsreglene om eierskap. Den rettsdogmatiske metoden fungerer som forskningsmetode når man skal systematisere og analysere innholdet i rettsregler (Graver, 1998, 2008).

Rettsdogmatisk metode handler om hvordan man fastsetter, eller kanskje mer presist argumenterer for, innholdet i rettsregler. Det gjøres på grunnlag av de såkalte rettskildene: lovtekster, lovforarbeider, rettspraksis, internasjonale kilder og såkalte godhetsvurderinger («reelle hensyn») for å nevne de mest sentrale. Et særtrekk som kan nevnes her er at teorien har en annen rolle enn f.eks. i andre samfunnsvitenskapelige disipliner, i hvert fall normativt sett. Hvorvidt juridisk litteratur overhodet anses som en rettskilde er omdiskutert, og i alle fall anses den som en såkalt «sekundær rettskilde» uten selvstendig normerende betydning, mer i retning av et støtteargument (Skoghøy, 2023, s. 252–255).

For å konkretisere bruk av rettsdogmatisk metode for de problemene som skal behandles i denne artikkelen, står det i åndsverkloven (2018, § 2, første ledd) at «den som skaper et åndsverk har opphavsrett til verket og betegnes som opphaver». I åndsverkloven (2018, § 2, annet ledd) er åndsverkbegrepet presisert dit hen at det omfatter «litterære eller kunstneriske verk av enhver art som er uttrykk for individuell skapende åndsinnsats» (også omtalt som «verkshøydekravet»). I paragrafen gis eksempler på hva som kan være åndsverk, herunder «gjenstander av kunsthåndverk og kunstindustri». Det følger samtidig av bestemmelsens ordlyd at eksemplifiseringen ikke er uttømmende (jf. ordene «slik som»). Andre typer designprestasjoner kan med andre ord være åndsverk, så fremt betingelsene for dette er oppfylt. Lovteksten gir imidlertid liten veiledning til hva som nærmere ligger i disse betingelsene. Veiledning her må hentes i andre rettskilder. For eksempel følger det både av rettspraksis og internasjonale konvensjoner at det bare er verkets uttrykk og form, og ikke de bakenforliggende ideene, som er beskyttet som åndsverk (se Rognstad, 2019 og Torvund, 2023). Videre gir både norsk og internasjonal rettspraksis veiledning til hva som ligger i kravet om «individuell skapende åndsinnsats». Sentralt her står blant annet EU-domstolens presisering av at et verk vil være opphaverens egen dersom den reflekterer hens personlighet (sak C-145/10 Painer, avsnitt 89). Det vil være tilfellet, sier domstolen, hvis opphaveren var i stand til å uttrykke sine kreative egenskaper ved skapelsen av verket ved å foreta frie og kreative valg. Disse uttalelsene har stor betydning ved tolkningen av åndsverkloven (§ 2) ettersom de gjelder tolkningen av et direktiv som er inntatt i EØS-avtalen og som den norske loven gjennomfører.

Som det ses her, gir rettskildene anvisning på et skjønn som ikke utelukkende er juridisk. Spørsmålet om opphaveren har uttrykt sine kreative egenskaper ved å foreta frie og kreative valg, beror også på en kunstnerisk vurdering som har plass i designfaget. Når vi sier «også», er det fordi rettsreglene legger føringer på den vurderingen, blant annet ved å bestemme at det bare er verkets form og ikke ideene bak som er relevant ved bedømmelsen av om det foreligger frie og kreative valg. Men kunst- og designfaglige metoder kan komme inn ved denne bedømmelsen, innenfor den rammen som rettsreglene og den juridiske metoden setter. De juridiske kriteriene danner med andre ord et koblingspunkt for de kunst- og designfaglige vurderingene som igjen styres av kunst- og designfaglige metoder.

Ettersom en sentral del av skjønnstemaet for om det foreligger et kunstnerisk verk er om opphaveren har foretatt frie og kreative valg, anser vi at det fra et kunst- og designfaglig perspektiv i første rekke er estetiske metoder som vil gi sakkyndig veiledning til denne vurderingen. I EU-domstolens dom i sak C-683/17 Cofemel uttalte riktignok domstolen at den estetiske virkningen av et produkt (i saken jeans) ikke har relevans for vurderingen av om produktet er et åndsverk (avsnitt 53). Grunnen var at en vurdering av estetisk virkning, i vanlig forstand, kan gi anvisning på en subjektiv vurdering av skjønnhet, noe som ville komme i konflikt med reglenes formål om å beskytte det som er objektivt konstaterbart. Samtidig uttalte domstolen at betraktninger av estetisk karakter inngår i kreativ virksomhet (avsnitt 54). Dette åpner etter vårt skjønn for bruk av formalestetiske metoder, herunder gestaltteori (Herriott, 2022; Akner-Koler, 2007; Wong, 1993; Arnheim, 1974), for å vurdere om det foreligger frie og kreative valg. Slike metoder gir grunnlag for analyser og vurdering av to- og tredimensjonale formuttrykk, ved hjelp av både abstraksjon, komposisjon og visuell persepsjon. Sagt med andre ord kan prinsipper utviklet i formalestetikk og gestaltteori, som rammer og kriterier for kreative prosesser, fungere som virkemidler for å objektivere vurderingene av prosessene. De kan derfor benyttes som analyseverktøy ved vurderingen av om det er foretatt frie og kreative valg.

Estetiske metoder for abstraksjon, komposisjon og visuell persepsjon må sees i sammenheng. Det innebærer at man gjennom erfaring opparbeider estetisk kompetanse som er både konkret og abstrakt. I praksisforskning er dette beskrevet som personlig teori og fortrolig kunnskap – betegnelser for sammensmelting av teori og ferdigheter (Jarvis, 2002; Nordenstam, 2000). For eksempel styrkes og utvikles evnen til persepsjon ved å erfare utallige former for rette, vinklede og krummede linjer, flater og volumer gjennom tegning og tredimensjonal formgiving. Den kroppslige erfaringen gjør at man oppfatter og kan avlese flater og koble det til relevant terminologi og teori (Heimer, 2020).

For abstraksjon kan man anvende grunnleggende formalestetiske prinsipper og formale relasjoner basert på geometri (Critchlow, 1969, 2011; Wong, 1993). I estetiske fag er geometri tett knyttet til persepsjon og skiller seg på den måten fra hvordan geometri brukes i matematikk. Et eksempel på det er hvordan form og formale relasjoner beskrives i såkalt geo-organic-vision (Akner-Koler, 2007; Hannah, 2002). Sentralt i geo-organic-vision er prinsipper for hvordan man kan analysere iboende krefter og bevegelser i to- og tredimensjonale formuttrykk. Metoder for visuell persepsjon har også sitt utgangspunkt i persepsjonslover (gestaltteori) og hvordan vi oppfatter og kan analysere formale relasjoner mellom deler og helhet i formuttrykk (Herriott, 2022; Arnheim, 1974). Andre metoder for visuell persepsjon hører til todimensjonale konstruksjonsprinsipper for å skape illusjoner av rom ved hjelp av perspektiv (Ching & Juroszek, 2019; Simblet, 2005).

I formalestetiske metoder er det sammenheng mellom teori, terminologi og virkemidler for både form og farge og som har overføringsverdi for virkemidler og vurderingskriterier også for materialitet og kunsthåndverksmessig finish. Ittens fargelære, med de syv fargekontrastene, kan benyttes som eksempel på et rammeverk med kriterier for estetiske vurderinger av farge, som fargekombinasjoner (Itten & Jørgensen, 1995). I relasjon til opphavsretten må farger koples til utgangspunktet om at det bare er verkets uttrykk og ikke ideene bak som beskyttes, noe som kan tilsi at det i første rekke er fargekombinasjoner som anses som originale.

Det som her er sagt er ment som metodiske utgangspunkt for hvordan samspillet mellom juss og relevante designfaglige vurderinger kan skje. I jussen skilles det mellom de lege lata og de lege ferenda-vurderinger (se for eksempel Boe 2010 s. 66–67). Førstnevnte betyr «slik loven lyder» og betegner fastsettelse av gjeldende rett, mens det sistnevnte betyr «slik loven bør lyde» og betegner forslag til lovendringer, herunder kritikk mot gjeldende regler. Når det gjelder regler om eierskap til design, vil samspill mellom juridiske og designfaglige vurderinger være nødvendig for å oppnå holdbare vurderinger. Derimot kan ikke rettsreglene kritiseres utelukkende med utgangspunkt i et designfaglig perspektiv (Hestad og Killi 2020) fordi det da oppstår fare for at det ikke tas høyde for premissene som reglene bygger på. En troverdig kritikk av rettsregler krever med andre ord en forståelse både for deres innhold og deres begrunnelse. Både ved de lege lata- og de lege ferenda-vurderinger må det tas utgangspunkt i de juridiske kriteriene, og så vil designfaglige vurderinger både kunne supplere de juridiske kriteriene i et vekselvirkende samspill ved de førstnevnte og kunne gi grunnlag for kritikk ved sistnevnte. Hvordan samspillet kan skje i de lege lata-vurderinger, skal konkretiseres nedenfor, illustrert ved *Il Tempo Gigante*-saken.

Avslutningsvis vil vi også gi et eksempel på at designfaglige vurderinger må kommunisere med de rettslige kriteriene også når de benyttes til kritikk av gjeldende regler.

Det er viktig å understreke at samspillet mellom design- og kunstfaglige og juridiske vurderinger ikke bare går én vei, ved at de førstnevnte påvirker de sistnevnte. Som vist av Fishman (2015) kan rettslige vurderinger virke positivt for kreative og innovative prosesser, noe som ligger innebygget i intensjonen bak rettsreglene på feltet. Toveispåvirkningen bør innebære at likeså mye som design- og kunstfaglige vurderinger både har og bør ha en plass i jussen, kan design- og kunstfagene ha noe å lære av de juridiske vurderingene og tilnærmingene, herunder presisjonen i problemstillingene. Historisk sett synes det også å ha vært tilfellet at rettslige konstruksjoner har påvirket tilsvarende konstruksjoner innen estetikken (Teilmann-Lock 2024, med videre henvisninger).

Før vi i det følgende skal konkretisere samspillet mellom juridiske og designfaglige vurderinger, vil vi gå nærmere inn på det vide designbegrepets forhold til eierskapsvurderingen. Meningen med det er å vise hvilke typer designvurderinger som kan være relevante ved hvilke eierskapsvurderinger, for slik sett å gi en oversikt over landskapet her. Il Tempo Gigante-saken vil bli brukt som illustrasjon på dette. Som nevnt vil imidlertid den påfølgende analysen av samspillet mellom juridiske og designfaglige vurderinger konsentreres om opphavsrettslige og estetiskfaglige vurderinger, som var det Høyesteretts dom i Il Tempo Gigante-saken gjaldt.

Det vide designbegrepets forhold til eierskapsvurderingen

Designbegrepets utvikling og bruk

Bruk av uttrykket «eierskap» har vært omdiskutert i norsk og nordisk immaterialrett idet immaterielle frembringelser ikke kan rådes over på samme måte som fysiske ting (se for eksempel Rognstad 2018a, s. 47–51). Vi bruker likevel betegnelsen i det følgende fordi den kommuniserer med det faktum at rettsbeskyttelse av immaterielle verdier impliserer en enerett til å råde over nærmere bestemte forhold. Betegnelsen er ikke minst mye brukt utenfor jussen, og et vesentlig poeng i denne fremstillingen er nettopp å skape kommunikasjon mellom fagfelt.

Ett problem punkt når designfaglige vurderingers relevans og plass i rettslige eierskapsvurderinger skal diskuteres, er at fagfeltet «design» i dag spenner svært vidt og omfattes av en rekke ulike «eierskapsregimer» og reguleringer. Selve uttrykket «design»

benyttes i én bestemt rettslig kontekst, nemlig det som kalles designretten (tidligere mønsterretten). Samtidig omfatter begrepet design slik det er definert i designloven (l. 15/2003) § 2 – «utseendet til et produkt eller en del av et produkt som særlig følger av de karakteriserende trekkene ved linjene, konturene, fargene, formen, strukturen eller materialet til produktet eller produktets ornamentering» – bare en flik av fagfeltet slik det har utviklet seg.

Design som fagdisiplin har vært i stor endring siden 1960-årene. Utviklingen innebærer en viss bevegelse bort fra design som formgivning, med vektlegging av form og estetikk og funksjon som kjernekompetanser, mot utvikling av tjenester og systemisk design i en stadig mer kompleks verden. Produkter blir ofte omtalt som verdier, og uttrykket «produkt» benyttes som betegnelse på både fysiske og ikke fysiske ytelser, herunder tjenester. En slik bruk av uttrykket er for eksempel videre enn designlovens produktdefinisjon – «en industrielt eller håndverksmessig fremstilt gjenstand, herunder deler som er bestemt til å inngå i et sammensatt produkt, emballasje, utstyr, grafiske symboler og typografiske skrifttyper» (designloven 2003 § 2(2)).

I utgangspunktet kan endringene i designfaget sees i sammenheng med et økt samfunnsengasjement – en kritikk mot ukritisk produksjon av design som verden ikke trenger. «Design for the real world», et uttrykk som ble lansert av Viktor Papanek (1985), er brukt i mange sammenhenger ved utviklingen av designfeltet til å omfatte langt mer enn formgivning. Oppmerksomheten rettes bort fra formgivning og mot å skape opplevelser hos brukeren, og verdien av design blir ofte hevdet å være noe mer enn produktene i seg selv. UX-design er beskrivende for det. UX-design er en designretning lansert av Don Norman i 1998, og som har hatt stor innflytelse i utviklingen av design som en tverrfaglig profesjon. "User experience" encompasses all aspects of the end-user's interaction with the company, its services, and its products (Norman & Nielsen, 1998). Nye metoder er utviklet for å styrke interaksjonen med brukere på måter som engasjerer til handlinger og endrede vaner (Stickdorn m.fl., 2018; Rodgers & Yee, 2018; Kimbell, 2015). De nye designretningene vektlegger brukerinvolveringen, og verdien måles ofte ved hjelp av relasjonelle parametere – hvordan interaksjon med produktet oppleves, hvordan vi emosjonelt vekkes ved bruken av design. *Emosjonell design*, som er et begrep, lansert av Don Norman (2004), har hatt stor innflytelse på designfeltet (Hestad, 2016; Chapman, 2015). Konsepter for *emosjonell design* har blant annet sammenheng med forbrukernes tilknytning til produkter i et bærekraftsperspektiv, for eksempel Contexts for experience (COE) (Gulden, 2013; Gulden & Moestue 2011). Endringene som her er beskrevet medfører at psykologiske faktorer

benyttes som grunnlag for vurdering av produkters verdi. Over tid har de psykologiske aspektene ved analyser og vurderinger av produkter i stadig større utstrekning overtatt for de estetiske, mens andre faktorer som for eksempel *play*, med utgangspunkt i *game dynamics* utgjør nye faktorer for vurderinger av resultatets attraktivitet og verdi i de nye designretningene (Sjøvoll & Gulden, 2017).

Ifølge Kolko er «design flyttet nærmere kjernen i virksomhetene, inn i styrerommene, og ledelsen, bort fra estetikk og over til anvendelse av designprinsipper på måten det jobbes på» (Kolko, i Grimsgaard, 2018, s. 358). Generelt blir design i dag satt inn i en større kontekst, sammenlignet med tidligere. For designere innebærer det økt håndtering av store mengder av data. Det handler om å avdekke forhold i komplekse problemområder, for videre å finne frem til koblinger som leder til løsninger – både i form av tjenester og systemer. Naturlig nok er det utviklet nye metoder som blant annet involverer systemtenkning (system thinking). Rodriguez og Peralta beskriver endringer fra å designe produkter til design av tjenester som «a thinking paradigm shift» (Rodriguez og Peralta, 2014). Systemdesign er en annen betegnelse som brukes i ulike fagfelt, og som er nært knyttet til systemtenkning. Birger Sevaldson, grunnleggeren av retningen Systemorientert design (SOD), gir uttrykk for at det er viktig å ivareta kjernekompetanse fra design i prosesser for systemtenkning, for å kunne skape helhetlige løsninger (2017, s. 3). «Gigamapping», en metode lansert av Sevaldson, er et eksempel på hvordan kartlegging og kommunikasjon av store mengder data kan designes, for å skape holistisk forståelse av et problemområde (2011, 2017). Systemisk design, som et fremvoksende felt, er som tjenstedesign, tverrfaglig av natur (Sevaldson & Jones, 2019). Dette indikerer at det metodologiske landskapet i design er komplekst

En mulig betenkelighet ved de nye designretningene, herunder utviklingen av nye metodiske verktøy, er at henholdsvis kartlegging av komplekse problemområder i systemisk design og brukerinvolveringen innen tjenstedesign, kan gå på bekostning av kreative og utforskende prosesser og dermed nyskapende design i betydningen originale formuttrykk. Sett i lys av samspillet mellom juss og designfag, som er hovedtemaet for denne artikkelen, er det viktig å få frem at den nevnte utviklingen innebærer at estetikk bare utgjør en liten del av det som nå omtales som designprosesser. I deler av faglitteraturen for nyere designretninger kan det se ut som om estetikk er overflødig i design. Ifølge Stickdorn kan estetikk fortsatt inngå som en del i tjenstedesign, men han gir samtidig uttrykk for at estetikk utgjør det som tjenstedesign «ikke er» – «servicedesign is not putting lipstick on a pig» (Stickdorn, m.fl. 2018, s. 24). Denne ordbruken gir inntrykk av at tradisjonell design med vektlegging av

estetiske formuttrykk er overflatisk og representerer en styling av den reelle verdien av design. Samtidig står estetikken i forgrunnen ved vurderingen av hva som beskyttes som design etter rettsreglene. Det ligger åpenbart et paradoks her.

Oversikt over rettsbeskyttelsen av design og dens forhold til det vide designbegrepet

Mangelen på samsvar mellom definisjonen av design i designloven og design slik det defineres og forstås av designere, kan i seg selv skape problemer for kommunikasjonen på tvers av fagfeltene. For jurister kan det vide designbegrepet virke fremmed, og for designere kan designlovens definisjon av design fremstå som utdatert og akterutseilt. Men rettsbeskyttelsen for immaterielle eller intellektuelle frembringelser, både nasjonalt og internasjonalt, er sammensatt og beror på en rekke ulike regelsett. Virkeområdet for designloven og åndsverkloven, der den sistnevnte var sentral i Il Tempo Gigante-saken, er delvis overlappende og omfatter henholdsvis produkters og åndsverks utseende og form. Samtidig har regelsettene ulike betingelser og nedslagsfelt som vi ikke går nærmere inn på her.

Felles for *opphavsretten* (åndsverkloven) og *designretten* (designloven) er at ingen av områdene beskytter funksjoner, selv om designlovens virkeområde er funksjonelle produkter (jf. Designloven, 2003, § 8 og EU-domstolens dommer i sak C-395/16 DOCERAM (2018) og C-833/18 Brompton bicycle (2020), se Rognstad m.fl. 2021 s. 47 og 167–168). Dette gjelder på felleseuropeisk plan. Manglende funksjonsbeskyttelse i design- og opphavsretten må imidlertid ikke misforstås slik at produkters eller tjenesters funksjoner er ubeskyttede. Funksjoner beskyttes hovedsakelig av *patentretten* (patentloven, 1967). Sagt på annen måte beskytter designloven og åndsverkloven estetikken, mens (de tekniske) funksjoner beskyttes av patentlovens regler om vern av oppfinnelser. Dette innebærer blant annet at en del av den relevante rettsbeskyttelsen for tjenstedesign, og moderne industridesign, ligger i patentretten (se Hillner, 2021). For eksempel vil metoder for tjenstedesign kunne beskyttes som forretningsmetoder etter patentloven uansett om metodene er ment å ha et kommersielt formål. Forutsetningen er at metodene har såkalt teknisk karakter og teknisk effekt (Stenvik, 2020, s. 135–136). I tillegg kan metodene også tenkes beskyttet av markedsføringsloven (2009). Visuelle fremstillinger av metoder (for eksempel i gigamapper) kan beskyttes av opphavsretten (som åndsverk), eventuelt også som design. Opplevelser, som står sentralt i emosjonell design, er relevante særlig i *varemerkeretten* (varemerkeloven, 2010) og *markedsføringsretten*. Opplevelser som sådanne beskyttes ikke av opphavsretten eller designretten, men må anses for å ligge på

idéplanet i den sammenhengen. En annen sak er at de estetiske opplevelsene et åndsverk frembringer hos iakttakeren og helhetsinntrykket av en design, som kan analyseres ved hjelp av analyseverktøy for selve utseendet på formen, kan ha betydning ved spørsmålet om det foreligger en krenkelse av et åndsverk eller en design (Rognstad m.fl., 2021, s. 69 og 174).

Fra et designfaglig synspunkt kan nok fragmenteringen av rettsbeskyttelsen virke uheldig, men det er krevende å skulle lage en enhetlig rettsbeskyttelse som tar inn i seg alle de ulike elementene som omfattes av designfeltet (jf. Teilmann-Lock 2017). Det er også viktig å ta i betraktning at rettsbeskyttelsen ikke bør bli så bred at den stenger for ny kreativ og innovativ virksomhet. Slik sett kan eierbeskyttelsen for immaterielle frembringelser beskrives som en tosidig mynt. På den ene siden skal man gi så mye beskyttelse at det gir incentiver til fortsatt skapende virksomhet. På den andre siden må man ikke gi så sterk beskyttelse at det fratar andres incentiver til å skape noe nytt og innovativt. Denne balansegangen er en vanskelig øvelse, men helt essensiell for å forstå rettighetsreguleringen på området for innovasjon og skapende virksomhet. Eventuelle påtrykk fra designere om beskyttelse av funksjonelle trekk under designbeskyttelsen må sees i det perspektivet.

Rettsbeskyttelsen av design illustrert ved Il Tempo Gigante-saken

Det som her er sagt kan kobles til Il Tempo Gigante-saken. Selve høyesterettsdommen i saken (HR-2017-2165-A) gjaldt opphavsrettighetene til filmbilen Il Tempo Gigante som åndsverk og slik sett eierskapet til bilens estetiske uttrykk (figur 2). Saken som sådan gjaldt mer enn dette, men det var bare spørsmålet om opphavsrettskrenkelse som ble sluppet inn for behandling i Høyesterett.

Saken for Høyesterett handlet om *rekkevidden* av Caprinos opphavsrettigheter til filmbilen som bearbeidelse av Kjell Aukrusts tegninger av bilen, og hva Aukrusts arving, Aukruststiftelsen, kunne foreta seg på egen hånd uten hinder av opphavsrettsreglene. Hovedspørsmålet i høyesterettssaken var hvor mye av filmbilens utseende som var preget av Kjell Aukrusts selvstendige produksjon, uavhengig av hans samarbeid med Caprino. Saken for Høyesterett gjaldt med andre ord eierskapet til det estetiske uttrykket av *filmbilen* Il Tempo Gigante og forholdet til Kjell Aukrusts rettigheter i tegninger og beskrivelser av den samme bilen. Høyesterett kom til at Caprino hadde opphavsrett til den «kunsthåndverksmessige finishen» av filmbilen, men ikke bilens utseende som sådan ettersom den var basert på Kjell Aukrusts tegninger som han, og senere Aukruststiftelsen, hadde opphavsrettigheter i. Berg- og dalbanen (figur 3) ble ikke ansett for å kopiere selve den «kunsthåndverksmessige finishen», og Høyesterett fant derfor at det ikke forelå noen krenkelse av Caprinos

opphavsrett til filmbilen. Høyesteretts dom har vært kritisert (Ljostad, 2018; Hestad & Killi, 2020), og vi kommer nærmere tilbake til samspillet mellom opphavsretten og de designfaglige aspektene ved saken nedenfor.

I tilknytning til høyesterettsdommen har det blant annet vært påpekt at det er «åpenbart slektskap» mellom berg- og dalbanen og filmbilen, og at «filmen transformeres til opplevelsen og bilen er katalysatoren som gjør at publikum gjenkjenner attraksjonen og forbinder den med filmen de kanskje har sett flere ganger. Ut fra dette ville det vært helt naturlig at også berg- og dalbanen var en co-produksjon med eieren av det som ligger som inspirasjon» (Hestad & Killi 2020, s. 19). For spørsmålet som var oppe for Høyesterett – eierskapet til filmbilens estetiske uttrykk – er disse betraktningene ikke relevante. Uten at det er gitt direkte henvisninger til litteratur om dette, synes betraktningene å bygge på elementer fra emosjonell design om attraktive ting som skaper positive opplevelser. Slike betraktninger er ikke som sådan irrelevante i rettslig sammenheng, men de har som nevnt i første rekke betydning i markedsføringsretten og varemerkeretten og ikke ved spørsmålet om eierskapet til bilens estetiske uttrykk.

Figur 2

“Il Tempo Gigante”, 1975, Sandemose. B. & Aukrust. K. Modellbil laget til filmen Flåkklypa Grand Prix. (Foto Ole-Andreas Rognstad)



I Il Tempo Gigante-saken var varemerkerettigheter ikke tema idet det er Aukruststiftelsen, og ikke Caprino, som har registrerte varemerkeretter til Flåklypauniverset. Det kunne man tenke seg at Caprino utfordret, nettopp ut fra tanken om at man var med på å utvikle dette universet, men det ble ikke gjort. Derimot var markedsføringsloven anført i saken, men på grunn av måten Caprino anla saken på, kom den mer i skyggen av åndsverkloven. Hvorvidt det i denne saken var en fornuftig strategi å utfordre Aukruststiftelsens opphavsrettigheter til Il Tempo Gigantes utseende, kan diskuteres. I alle fall lå antydninger om at Hunderfossen dro uberettiget nytte av filmens renommé klart under saksanlegget. Én årsak til at opphavsretten ble trukket i forgrunnen, var nok dens sterkere «eiendomspreg» gjennom eneretten til åndsverk enn det markedsføringslovens mer konkurranserettslige preg, gir. Men om vekten skulle legges på emosjonell design og de opplevelsene filmen har gitt store deler av den norske befolkning, ville markedsføringsloven (§ 25) ha gitt et bedre tilpasset grunnlag.

Figur 3

“Il Tempo EXTRA Gigante”, 2014, Hunderfossen, etter tegninger av Aukrust. Gjengitt 9 november 2024 fra, <http://hunderfossen.no/attraksjoner/il-tempo-extra-gigante>.



I saken var brudd på markedsføringslovens forbud mot produktetterligninger (mfl. § 30) og forbud mot handlinger i strid med god forretningsskikk (§ 25) anført som såkalte «subsidiære rettsgrunnlag» – altså for det tilfellet at det prinsipale grunnlaget, brudd på opphavsretten, ikke skulle føre frem. For å gjøre en lang og kronglete rettsprosess kort, ble sakens markedsføringsrettslige spørsmål behandlet av Eidsivating lagmannsrett etter at Høyesterett hadde avsagt sin dom om opphavsretten (LE-2017-187139). Resultatet ble imidlertid det samme som for Høyesterett – at Hunderfossen og Aukruststiftelsen ble frifunnet. Caprinos anke av den dommen til Høyesterett ble ikke sluppet inn til behandling, og resultatet ble full seier til de saksøkte.

Når Eidsivating lagmannsrett kom til at det heller ikke var brudd på markedsføringsloven, henger det i hovedsak sammen med to forhold. For det første var saksanlegget i stor grad konsentrert om spørsmålet om opphavsrettskrenkelse. Da Høyesterett kom til at opphavsretten til filmbilen ikke var krenket, var veien kort til å konstatere at det heller ikke var en produktetterligning etter markedsføringslovens (§ 30). For det andre hadde Aukruststiftelsen inngått merchandise-avtaler med Caprino om salg mv. av figurer som fremtrer i filmen Flåklypa Grand Prix, herunder Il Tempo Gigante, som uttrykkelig fastslår at Caprino har «ikke-eksklusive» rettigheter til benyttelse av figurene. Det skulle motsetningsvis tilsi at Aukruststiftelsen kan markedsføre varianter som ikke krenker Caprinos opphavsrettigheter. Uansett om man er enig eller uenig i de konkrete vurderingene, kunne betraktninger rundt emosjonell design og opplevelser som filmen frembringer hatt mer plass dersom saken hadde vært anlagt på en annen måte.

Redegjørelsen her viser at to sentrale rettighetstyper overhodet ikke var oppe i Il Tempo Gigante-saken: designretten og patentretten. Ettersom saken ble anlagt nesten 50 år etter lanseringen av filmen Flåklypa Grand Prix, ville disse grunnlagene ikke kunne vært påberopt i noe tilfelle. En sentral forskjell på design- og patentrett på den ene siden og opphavsretten på den annen, er den såkalte vernetiden. Mens designretten varer i inntil 25 år og patentretten i 20 år fra søknad om registrering, varer opphavsretten i 70 år etter opphaverens død. En annen forskjell er, som antydnet, at design- og patentrett krever søknad og registrering, mens opphavsrett oppnås i det øyeblikket det er skapt noe originalt, uten at det stilles noen formalitetskrav. I Il Tempo Gigante-tilfellet kunne man godt tenkt seg at Caprino hadde søkt designbeskyttelse (eller «mønsterbeskyttelse» som det da het) for sin formgivning, men det hadde skapt problemer i forhold til Aukrusts tegninger. Og i alle tilfeller ville designbeskyttelsen vært utløpt for lengst da konflikten knyttet til Il Tempo Extra Gigante oppsto. Patentrett ville bare vært aktuelt dersom det var noe teknisk å beskytte. Fra

et designfaglig ståsted i vid forstand er tekniske aspekter ved et produkt eller en tjeneste relevante. Rettslig sett har de imidlertid bare relevans i patentretten og eventuelt markedsføringsretten.

Dette understreker at bruk av designfaglig kompetanse uten bevissthet om hva som beskyttes av hvilke regelsett, kan utgjøre en fare for at tekniske forhold inndras for eksempel ved vurderingen av om noe er et åndsverk, selv om det klart følger av reglene at de ikke skal det. Slik Il Tempo Gigante-saken var anlagt, var tekniske aspekter ved film bilen irrelevante.

Sammenfatning: det vide designbegrepets forhold til «eierskapsvurderinger»

Som man ser, omfatter et «designfaglig perspektiv» svært mange forskjellige ting. Det medfører at designfaglige perspektiver i eierskapsdiskusjoner må forholde seg til nær sagt hele spennet av eierskapsregulering for immaterielle verdier, der forskjellige aspekter reguleres av ulike regelsett. Et viktig poeng er at kunstfaglige og estetiske perspektiver er de mest relevante for opphavsretten og det som etter juridisk terminologi kalles designretten. Det som omtales som «designfaglige perspektiver» har derfor ikke nødvendigvis relevans for alle typer eierskapsvurderinger, men de må tilpasses hva det er tale om å beskytte. For dem som ønsker designfaglig kompetanse til å vurdere rekkevidden av deres rettigheter, betyr dette blant annet at man må være bevisst på hvilken kompetanse man søker. Det er for eksempel ikke gitt at en tjenstedesigner er den som er best egnet til å avgi sakkyndighetsuttalelser i saker om rettighetene til fysiske produkters estetiske uttrykk. Det vide designbegrepet forutsetter stor bevissthet om ulike faglige innretninger for å kunne nyttiggjøre seg ulike fagkompetanser i relevante sammenhenger.

Det som her er sagt viser at man ikke kan anlegge et designfaglig perspektiv på eierskapsdiskusjonen uten å gå inn i hva som beskyttes av hvilke regelsett og med en dyp forståelse av hvorfor reglene er som de er. Det betyr ikke at jussen i seg selv legger føringer på designfaglige vurderinger, som må bestemmes av designfaget på dets egne premisser. Men en kritikk av eksisterende regler kan ikke forankres utelukkende i et designfaglig perspektiv, men må skje i interaksjon med og forståelse for de reglene som kritiseres og ikke minst kompleksiteten i eierskapsreguleringen. Det skal blant annet underbygges ytterligere i avsnittet om «samskaping» nedenfor.

Bruk av estetiske metoder i opphavsrettslige analyser

Samspillet mellom juridiske og estetiskfaglige vurderinger

Som angitt ovenfor, vil den følgende analysen gå nærmere inn på samspillet mellom juridiske og estetiskfaglige vurderinger i eierskapsvurderinger. Samspillet illustreres ved spørsmålene om en design har opphavsrettsbeskyttelse og om en annen design krenker denne. Il Tempo Gigante-saken benyttes som eksempel på hvordan samspillet bør skje. Det spesielle ved denne saken er at den aktuelle designen – filmbilen – ble laget med bakgrunn og basis i en annens (Aukrusts) tegninger. Det impliserer at denne artikkelen vektlegger samspillet mellom juridiske og estetiskfaglige vurderinger i forholdet mellom to- og tredimensjonal form, og overføring mellom todimensjonale formuttrykk til tredimensjonale former. I overensstemmelse med metoderedegjørelsen ovenfor vil vi her vise hvordan prinsipper fra formalestetikk og gestaltteori brukes i formanalyser og vurdering av formuttrykk og hvordan slike prinsipper kan benyttes i opphavsrettslige vurderinger. I tillegg benyttes visuelle analyseverktøy for iboende krefter og bevegelser i former. Slike enkeltelementer i en sammensatt form (komposisjon) får sin verdi avhengig av proporsjoner, plassering og retning av formelementer og hvordan de ulike formelementene spiller sammen som et helhetlig estetisk uttrykk. Det handler også om *materialitet* knyttet til frembringelsens estetiske uttrykk – og spørsmål knyttet til det som omtales som kunsthåndverksmessig finish. Vi vil her se på hvilke implikasjoner disse verktøyene bør ha ved opphavsrettslige vurderinger.

Analysene fra de estetiske metodene som det vises til her, omhandler ikke relasjonelle forhold som vektlegger hvordan former knyttes til en kontekst og som brukeren gjenkjenner på grunnlag av ytre faktorer og emosjonelt. Vi avviser ikke at gjenkjennelse kan ha en betydning i opphavsretten (jf. EU-domstolens avgjørelse i sak C-476/17 Pelham), men det må i så fall knyttes til det som er vernet i verket (jf. sak C-5/08 Infopaq). Il Tempo Gigante-saken er illustrerende. Caprinos sak var på mange måter bygget rundt forestillingen om at Il Tempo Extra Gigante krenket Caprinos opphavsrett til filmbilen på grunn av gjenkjennbarheten av filmbilen i berg- og dalbanen. Når Høyesterett ikke aksepterte en slik tilnærming, var det fordi Caprino i så fall ville få rettigheter i trekk ved filmbilen som stammet fra Kjell Aukrusts kunstneriske virke, også før samarbeidet med Caprino. Her slår det nær sagt selvsagte prinsippet inn om at man ikke skal ha rettigheter i det man selv ikke har skapt. Dermed kan gjenkjennelighet av filmbilen som sådan heller ikke være en betingelse for opphavsrettskrenkelse. Det avgjørende er om de trekkene som er resultat av opphaverens (her designeren av filmbilen, Bjarne Sandemose) frie og kreative valg med hensyn til verkets

form og uttrykk, er kopiert eller etterlignet. Det krever en kombinasjon av dyp opphavsrettslig forståelse og kunnskap om estetikk for å foreta en slik vurdering.

For å bringe inn perspektiver på vurderinger av eierskap, vil estetikkenes rolle for design-, kunst- og kunsthåndverksfaglig virksomhet her diskuteres i lys av to sentrale problemområder: (1) Fra to-dimensjonal til tredimensjonal form og (2)

Kunsthåndverksmessig finish. Det er spesielt behov for å gå nærmere inn på estetiske virkemidler: (i) i bruk av linjer, linjekomposisjoner og gestaltteoretiske prinsipper i tegninger og tredimensjonale former, og (ii) for materialitet og håndverkskompetanse – bruken av materialers estetiske egenskaper, herunder farge i materialkomposisjoner i originale formuttrykk.

Todimensjonale formuttrykk og overføring til tredimensjonal form

I tegning finnes det ulike prinsipper for perspektiv, for eksempel ett-punkt- og to-punkt perspektiv som skaper en romlig fremstilling av virkeligheten slik man ser den fra en bestemt synsvinkel. For å gjenskape rom i todimensjonale kunstverk, brukes perspektiv ofte mer fritt enn som konstruksjoner basert på én synsvinkel, med ett eller flere forsvinningspunkter. Slik brukes perspektiv på en mer eksperimenterende måte (Simblet, 2005, 80). Perspektiv kan ses på som ulike former for linjekomposisjoner. Prinsipper fra gestaltteori er beskrivende for formale relasjoner som struktur og hierarki, hvordan deler komponeres i en helhet for blant annet å oppnå dybde og bevegelser (rytme) i et formuttrykk. Eksempler på prinsipper er likhet og nærhet av formelementer og hvordan gjentakelse av formelementer virker inn på et estetisk uttrykk (Arnheim, 1974; Hannah, 2002).

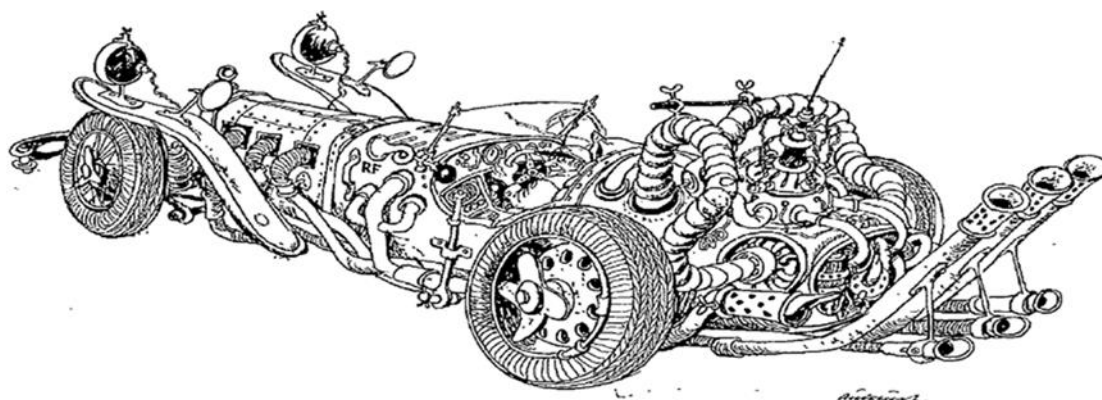
I design er *analytisk tegning* et viktig redskap for å fremstille form som informativ kommunikasjon, herunder arbeidstegninger og konseptskisser, der form og tilhørende funksjoner i tegningen er vektlagt. Tegning som *frihåndstegning* er, som gitt i navnet, en måte å bruke tegning på som et selvstendig estetisk uttrykk og som kan ha opphavsrettslig vern.

Relatert til spørsmålene som var oppe i Il Tempo Gigante-saken, er Aukrusts tegninger materialisert gjennom en treffsikker strek som vitner om stor kompetanse og bevissthet om estetiske virkemidler. Dette må tas i betraktning når det skal tas stilling til i hvilken utstrekning den tredimensjonale fremstillingen av bilen Il Tempo Gigante har opphavsrettslig vern. I Aukrusts opprinnelige tegning av Il Tempo Gigante (i saken omtalt som «tegning A») utgjør det todimensjonale uttrykket, ved hjelp av akser og aksestruktur, en romlig fremstilling av bilen. (figur 5). Tegningen av bilen er kompleks med mange formelementer,

for eksempel variasjoner av ulike rør og slanger som i hovedsak følger aksene for ett-punktperspektivet. Men rørene og slangene har enkeltvis flere forskjellige retninger og er både rette og krumme, noe som skaper aktivitet og bevegelser i formuttrykket. Samlet gjør det at deler og helhet i bilens formuttrykk er skapt som frihåndstegning, der de sammensatte perspektivene viser til en eksperimenterende måte å bruke estetiske virkemidler på. Forskyvning og fordreining av motivet i tegningen eller deler av den kan utledes av de ulike prinsippene for perspektiv og gestaltpersepsjon. Et eksempel på forskyvning er aksene på bakhjulene, som er skråstilt. Den svakt diagonale retningen er et virkemiddel som gir bilens estetiske uttrykk en type friksjon og iboende kraft. Samlet sett bidrar bruken av forskjellige todimensjonale virkemidler til at bilen oppleves som romlig – fristilt fra arket.

Figur 4

Reodor Felgens racerbil: "Il Tempo Gigante", 1971, av Kjell Aukrust [«Tegning A»].



Note. Opprinnelig trykt i Adresseavisen med tittel "Reodor V 20", 1968. Her fra en nær identisk tegning fra manuskriptet Flåklypa TV og Radio, gjengitt i HR-2017-2165.

I estetiske metoder er som nevnt prinsipper fra gestaltpersepsjon virkemidler for å oppnå dybde og bevegelser i formuttrykket. Gjentakelse av like eller lignende formelementer i motivet, kan bidra til å skape for eksempel takt eller rytme i komposisjonen. Et eksempel på det er hvordan forskjellige sirkulære former kan identifiseres i hjulene, lykter, speil og hulrommene i de seks rørene i både tegningen, filmbilen og berg-og-dalbanen. Et annet eksempel er sylinderformer som forekommer i rør i forskjellige dimensjoner og lengder. Slangene er ikke helt formlike, men fungerer i sammenhengen som formvarianter som er tilstrekkelig nær i uttrykket for å skape sammenheng. I både tegningen og i filmbilen tilfører de sirkel- og sylinderformede delene vesentlig verdi, på grunn av tydelige variasjoner av

proporsjoner og formelementenes *frie* plasseringer for å skape dynamiske helhetlige, estetiske uttrykk.

Tegningenes betydning for den tredimensjonale modellen var omdiskutert blant de sakkyndige i Il Tempo Gigante-saken. I den sakkyndige rapporten som ble utarbeidet av firmaet Brand Valley, på vegne av Caprino, var tegningene av bilen beskrevet som idé og konseptskisser (Brand Valley, 2016, s. 25, jf. Hestad & Killi, 2020, s. 10). I saken var det i tillegg fremlagt en rekke tegninger av ulike elementer som fantes på filmbilen som Aukrust hadde tegnet forut for samarbeidet med Caprino. I likhet med tegningene av selve bilen ble disse også ansett som «konseptskisser» i Brand Valleys rapport. Med få unntak fremsto Brand Valleys analyser som instrumentelle, og utvalgte formprinsipper og detaljer ble behandlet enkeltvis uten at det ble gått nærmere inn på hvordan Aukrust brukte streken for å beskrive noe mer enn det hovedformen og enkeltdeler utgjør i seg selv.

Det er også slående at den levende streken i Aukrusts tegninger ikke blir kommentert og analysert, samtidig som det bare postuleres at tegningen av bilen er uegnet som arbeidstegning for en tredimensjonal formgivningsprosess (Brand Valley, 2016, s. 32). Av dommen fra Sør-Gudbrandsdal tingrett av 16. oktober 2015 (TSGUD-2014-169454) fremgikk det derimot at denne argumentasjonen, sett fra et designfaglig perspektiv, virker begrensende for de estetiske uttrykkene i tegningene. Retten karakteriserte Aukrusts tegninger som perspektivtegninger, som avviker fra det som i designfaglig sammenheng omtales som arbeidstegning «målsatt [...] i plan, sideriss og oppriss, og som et direktiv for hvordan en tredimensjonal gjenstand skal se ut», men som erfarne modellbyggere som Sandemose kunne utføre tredimensjonale modeller på grunnlag av. Høyesterett er inne på det samme i sin dom når den uttaler at «betydningen av Aukrusts tegning A [nedtones i Brand Valley-rapporten idet den] omtales som en idé- og konseptskisse, og det tas utgangspunkt i at tegning A og filmbilen «bygger til dels på den samme bakgrunnsidéen» (HR-2017-2165-A, avsnitt 94).

Vår påstand er at Brand Valley-rapporten ikke koblet sammen de juridiske kriteriene og relevante designfaglige vurderinger på en holdbar måte. Det henger sammen med at de estetiskfaglige vurderingene av tegningene var altfor overflatiske til å kunne gi et realistisk bilde av forholdet mellom tegninger og tredimensjonal modell. Dermed ble også gal regel anvendt på forholdet idet vurderingen bygget på at Aukrusts tegninger i første rekke var ideer og ikke konkrete uttrykk som ble avspeilet i filmbilen. Når Eidsivating lagmannsrett i sin dom av 9. januar 2017 (LE-2016-1011) i stor utstrekning bygget på Brand Valley-rapporten ved fastsettelsen av opphavsretten i filmbilen, ble opphavsrettsreglene anvendt galt. Det

fremgår klart av Høyesteretts dom, der det kom frem at den korrekte måten å ta stilling til opphavsretten i filmbilen, var å ta stilling til hvilke selvstendige *endringer og tillegg* filmbilen representerte i forhold til tegningene. Det hadde ikke lagmannsretten gjort når den i stor utstrekning bygget på at tegningene var konseptskisser, og det slik sett bare var relevant å vektlegge «helhetsinntrykket av tegning A» og ikke verkselementer og konkrete uttrykk som kunne tilbakeføres til Aukrust (HR-2017-2165-A, avsnitt 83 –85).

Figur 5

“Il Tempo Gigante”, 1975, Sandemose. B. & Aukrust. K. Modellbil laget til filmen Flåkløya Grand Prix. Gjengitt i Brand Valley rapporten (2016).



Det har vært hevdet at Høyesterett i saken ikke tok høyde for de frie og kreative valgene Sandemose, som bygget filmbilen, hadde kunnet foreta ved overføring fra todimensjonale tegninger til tredimensjonal form (Ljostad, 2018, s. 399–400). Vi er ikke enige i det ettersom Høyesterett bygget på tingrettens vurderinger, som tok stilling til flere sider av spørsmålet (Rognstad, 2018b, s. 579). Ved vurderingen av saken i ettertid, kunne man ha gått enda nærmere inn på dette (Rognstad, 2018b, s. 579), men et problem her var også Brand Valley-rapportens nedtoning av tegningenes betydning for de valgene som kunne foretas. For å forstå overgangen fra to- til tredimensjonal form er det viktig å videreføre de estetiske virkemidlene for romlig fremstilling i todimensjonale uttrykk, som beskrevet ovenfor, og å utvide disse perspektivene gjennom tredimensjonal form. Det minnes om at det her må tas estetiske og ikke funksjonelle hensyn i opphavsrettslige vurderinger. Tegningenes romlige kvaliteter innebærer at de kan overføres til forskjellige tredimensjonale formuttrykk, fortsatt med utgangspunkt i tegningens karakteristiske trekk. Vi understreker at det i saken var flere spørsmål av bevismessig art som vi ikke går inn i her. Hovedpoenget er å betone

betydningen av at det ved spørsmålet om det foreligger frie og kreative valg ved overføringen fra todimensjonale tegninger til tredimensjonale modeller, må foretas grundige estetiskfaglige vurderinger av tegningenes betydning for det kreative spillerommet. En avvisning av at perspektivtegninger kan gi grunnlag for fremstilling av tredimensjonale modeller, uten nærmere begrunnelse, oppfyller ikke slike krav.

Når det er sagt, kom Høyesterett – i tråd med tingrettens vurderinger – til at det *var* foretatt frie og kreative valg ved utformingen av filmbilen. Det ble i begge instanser formulert som at det originale i filmbilen (figur 6) var den «kunsthåndverksmessige finishen» ved bilen. Da man samtidig fant at berg- og dalbanen Il Tempo Extra Gigante (figur 7) ikke krenket opphavsretten til den «kunsthåndverksmessige finishen», har rettens vurderinger vært kritisert på det punktet (Ljostad, 2018, Hestad & Killi, 2020). Det er like fullt grunn til å analysere det estetiskfaglige grunnlaget for betraktningene om «den kunsthåndverksmessige finishen» og dens plass i den opphavsrettslige vurderingen.

Kunsthåndverksmessig finish – analyseverktøy og vurderingskriterier i eierskapsspørsmål

I dommen om Il Tempo Gigante uttalte Høyesterett, etter å ha tatt konkret stilling til hvilke elementer i filmbilen som hadde opphavsrettsbeskyttelse (HR-2017-2165-A, avsnitt 109):

Jeg er – som tingretten og lagmannsrettens mindretall – blitt stående ved at opphavsretten til Sandemoses bearbeidelse er knyttet til det forfinete kunsthåndverksmessige uttrykk han har gitt filmbilen; den er strømlinjeformet og elegant, med høy grad av finish.

I dette avsnittet vil vi sette denne uttalelsen i en estetiskfaglig kontekst. Betegnelsen kunsthåndverk er blant annet av den landsdekkende organisasjonen Norske Kunsthåndverkere definert som *samtidens materialbaserte kunst* (Norske Kunsthåndverkere, 2025). Det kan også vises til Store norske leksikons beskrivelse av kunsthåndverk (utsnitt) som «kunstnerisk utformede gjenstander som er håndverksmessig fremstilt» (Linder, 2024). Det vil si at kunsthåndverk er sidestilt med kunst, med den presisering at materialitet og håndverkkompetanse er sentralt. For å kunne skape former med kunsthåndverksmessig finish kreves kunsthåndverkkompetanse, der valg av materialer og materialbearbeidelse er sterkt medvirkende til de estetiske formuttrykkene. Materialenes egenskaper er mangfoldige, og materialiserte prosesser bidrar til at kunsthåndverkerens oppmerksomhet for kvaliteter og muligheter ved materialer utvikles estetisk.

Overført til Il Tempo Gigante-saken, er det ikke tvil om at Bjarne Sandemose tilførte den materialiserte, tredimensjonale filmbilen særpreg gjennom sin estetiske kunsthåndverksmessige kompetanse. Valg av materialer har en innvirkning på hvordan formen av både karosseriet og de ulike formelementene er løst. Oversettelse av Aukrusts todimensjonale romlige tegninger til tredimensjonal form er utført med meget god forståelse for hvordan farge- og materialvalg og utførelse supplerer karakteristiske linjer, flater og volumer i tegningene som er løst tredimensjonalt i filmbilen. Estetiske metoder for farge indikerer at en enkelt farge vanskelig lar seg definere fordi fargen fremstår forskjellig i forhold til andre farger i en sammenstilling eller komposisjon. I Ittens fargelære er forskjellige kontraster definert, og definisjonene benyttes for å skape og analysere fargekomposisjoner (Itten & Jørgensen, 1995). Et eksempel er kvantitetskontrast. Det kan sammenlignes med hvordan formdelene *proporsjonalt* spiller inn i det totale uttrykket. Opphavsrettslig er det viktig å understreke at enkeltfarger ikke i seg selv kan oppnå opphavsrett idet enkeltstående fargevalg ikke kan anses som originale. Det spiller sammen med hensynet til at farger ikke bør monopoliseres, men må være frie for alle å bruke. Kombinasjoner av farger kan imidlertid være beskyttet så fremt de er uttrykk for opphaverens frie og kreative valg. I estetiske uttrykk inngår også *formen* på de enkelte fargedelene (eks. rund eller firkant). Relevant for materialitet er videre andre faktorer bestemt av materialeegenskaper som materialkombinasjoner og overflatekvaliteter, for eksempel massiv (tung), fleksibel (bøyelig), blank, matt, teksturert etc. Videre er det interessant hvordan man med metall, gummi eller plast kan fremkalle variasjon av de estetiske uttrykkene av en og samme formidé.

Figur 6

“Il Tempo EXTRA Gigante”, 2014, Hundefossen, etter tegninger av Akurust. Gjengitt fra, <http://www.iptrollet.no/2015> Foto: Åshild Eidem, Aftenposten.



I filmbilen er det brukt messing, et relativt mykt metall som er lett å formgi til både krumme og dobbeltkrumme flater. Kanter og overganger bærer også preg av godt håndverk og en dynamisk linjeføring i den tredimensjonale bilen. I tegningen utgjør de to store slangene med leddstruktur kraft og bevegelse i formuttrykket, karakteristisk for Aukrusts levende strek. De organiske bevegelsene i slangene i tegningen fremstår tydelig fordi flere av de andre formelementene er mer geometriske og fungerer som kontrast i komposisjonen. Oversatt til filmbilen, har slangene mer homogen form. De mindre tettesittende rillene gir bevegelse til slangene, men de går fra å uttrykke stor aktivitet i tegningen til nøytrale buer med klare retninger. Den sorte fargen gjentas i de to store slangene, som repeterende del på eksosrørene og på dekkene. Det bidrar til å binde sammen delene i det helhetlige uttrykket. At det er brukt både plast og gummi til de ulike formdelene, gir nyanser til det materialiserte uttrykket – for eksempel gir gummi et noe mer fortettet uttrykk enn slangen som har mer glans. Det er også tydelig at den sorte fargen har en mer dominerende rolle i filmbilen enn i berg-og-dal banen.

Som nevnt kom Høyesterett i sin dom til at berg- og dalbanen ikke krenket opphavsretten til filmbilen. Begrunnelsen var at den hadde «et industrielt preg, og den gir et helt annet estetisk inntrykk enn filmbilens forfinete kunsthåndverksmessige uttrykk». Konklusjonen var i sterk motstrid til den nevnte Brand Valley-rapporten (2016), som blant annet konkluderte med at berg- og dalbanen krenket fargevalget i filmbilen. I rapporten var det lagt frem en fargeanalyse som skulle vise dette. Analysen omfatter farger og proporsjoner, og den er satt

opp lineært (figur 8). Fra et estetisk-faglig ståsted virker den lineære fargeinndelingen i analysen i denne sammenhengen svært instrumentell. Den mangler analyser av komposisjonelle virkemidler og fargenes *stofflighet* i forhold til materialene i henholdsvis filmbilen og berg-og-dal-banen.

Estetiske vurderinger handler om å koble form og fargeinformasjon sammen med prinsipper for gestaltpersepsjon. Når fargeelementer som er plassert *taktfast* langs en akse, som i Il Tempo Extra Gigante, gis de en annen rolle for det estetiske uttrykket, sammenlignet med bruken av farger i Il Tempo Gigante. I filmbilen brukes fargeelementene på en mer dynamisk måte, med større variasjon på formelementenes størrelse (mengde) plassering og retning det helhetlige formuttrykket.

Betegnelsen «kunsthåndverksmessig finish» er beskrivende for at formuttrykket for bilen får ny estetisk (form-)verdi gjennom noens (Sandemoses i Il Tempo Gigante-saken) kreative arbeid med materialer og formgivning. Etter vår oppfatning gir vurderingen av at opphavsretten ligger i den kunsthåndverksmessige finishen dekkende uttrykk for de frie og kreative valgene Sandemose som modellbygger foretok. Slik sett viser tingrettens og Høyesteretts dommer godt samspill mellom de juridiske kriteriene og de estetiskfaglige vurderingene som ligger under. Vi vil tilbakevise påstandene om at karakteristikken «kunsthåndverksmessig finish» innebærer en nedvurdering av Sandemoses kreative innsatser (Ljostad, 2018, s. 406, smnl. Hestad & Killi, 2020, s. 22). Tvert imot mener vi dette synspunktet impliserer en negativ holdning til kunsthåndverk som fag som det ikke er grunnlag for.

Figur 7

Fargeanalyse av henholdsvis filmbilen (t.v.) og berg-og-dalbanen (t.h.). Gjengitt fra Brand Valley rapporten (2016, s. 101).



Kritikken må imidlertid ses i sammenheng med at opphavsretten til den kunsthåndverksmessige finishen ikke ga beskyttelse mot at berg- og dalbanen ble bygget. Vi går ikke nærmere inn i den vurderingen enn det som allerede er sagt. Vi vil bare kort bemerke at Høyesteretts henvisning til sin tidligere avgjørelse om Wegners sybord fra 1962

ikke handlet om at man sammenlignet artefaktene Wegners sybord og Il Tempo Gigante (Hestad & Killi 2020 s. 21). Bemerkningen om at det «ut fra et designfaglig synspunkt ikke er en automatikk å overføre fra en dom til en annen» (Hestad & Killi 2020 s. 21), demonstrerer at man ikke kan løse juridiske problemer ved å anlegge et designfaglig perspektiv. Den såkalte «prejudikatslæren», som er sentral i norsk juridisk metode, og som innebærer at tidligere høyesterettsdommer danner mønstre for senere saker, er begrunnet blant annet i forutberegnelighets- og likhetshensyn – at borgerne skal stole på at Høyesterett vurderer like spørsmål likt (se f.eks. Mæhle & Aarli, 2022, s. 235–237). I dette tilfellet betød det at Høyesterett i Il Tempo Gigante-saken bygget på prejudikatet i Wegners sybord-dommen om at det bare foreligger en opphavsrettskrenkelse i den utstrekning det originale elementet (kunsthåndverksmessig finish) er kopiert i den påståtte etterligningen. Vi mener dette er riktig juss som også har støtte i EU-domstolens praksis. Igjen er det viktig å kommunisere med jussen på dette fagfeltets premisser idet det ikke blir noe samspill eller dialog mellom designfaglige vurderinger og juridiske vurderinger av å la være. Samtidig vil vi slå et slag for at «den kunsthåndverksmessige finishen» er et meget verdifullt bidrag som fullt ut anerkjennes i dommene, selv om den verken hjalp Wegners eller Caprinos sak.

Kritikk av regler, illustrert ved synspunkter om samskaping og dens forhold til eierskapsreguleringen

Et vesentlig element i kritikken av høyesterettsdommen i Il Tempo Gigante-saken «fra et designfaglig perspektiv», har vært at dommen – og tilsynelatende rettsreglene i seg selv – ikke er tilpasset det faktum at moderne designprosesser er «samskapingsprosesser» (Hestad & Killi, 2020). Det underliggende synspunktet er tilsynelatende at film bilen Il Tempo Gigante ble til i et samarbeid mellom Kjell Aukrust, Bjarne Sandemose og Caprino Filmcenter, ved kreativ leder Ivo Caprino. Et «designfaglig perspektiv» på slike samskapingsprosesser synes å lede til at eierskapet her skulle tilligge alle partene i samarbeidet i fellesskap. Når Høyesterett kom til at berg- og dalbanen Il Tempo Extra Gigante ikke gjorde inngrep i rettighetene til film bilen, tas det til inntekt for at rettsreglene ikke har tatt inn over seg moderne samskapingsprosesser på designområdet, der utviklingen går i retning av stadig mer «samskaping».

Vi er ikke uenige i selve virkelighetsbeskrivelsen om stadig økende grad av samarbeidsprosesser. Men kritikken som her rettes mot rettsreglene, er et godt eksempel på at «de lege ferenda-vurderinger» – altså oppfatninger om hvordan reglene *bør* være – er uholdbare så lenge de unnlater å kommunisere med de reglene de kritiserer. Vi avviser ikke

at et «designfaglig perspektiv» kan gi grunnlag for berettiget kritikk av eksisterende regler, men det forutsetter en inngående forståelse av den rettslige reguleringen. Vi vil kort redegjøre for hvorfor dette mangler i diskusjonen om Il Tempo Gigante-dommen fra et «samskapingsperspektiv».

Ett problem her er at det anlegges et begrepspar – «lagvis samarbeidsprosess» og «parallell samarbeidsprosess» – som kobles sammen ved bruk av ordet «samarbeid» i begge relasjoner. Det «designfaglige perspektivet» på skillet beskrives slik (Hestad & Killi, 2020, s. 13):

I den lagvise samarbeidsprosessen er det et klart skille mellom det ene verket og det andre, hvor det første er avsluttet og lever for så vidt sitt eget liv, altså det første laget. Det andre laget vil være transformasjonen, dvs. overgangen til det nye formatet, samarbeidet kan da være adskilt i tid og rom.» Et eksempel på en slik «lagvis samarbeidsprosess» som trekkes frem er «Ringenes herre», der storverket forfattet av J.R.R Tolkien lenge etter Tolkiens død ble transformert til film med Peter Jackson som regissør. Motstykket «parallell samarbeidsprosess» beskrives som «den vanligste metoden for de som driver produktutvikling i dag. Det vil ofte være interdisiplinære team som følger prosessen hele veien. Dette kan være designere, ingeniører, markedsførere, salg osv.

Vi tillater oss en aldri så liten språklig refleksjon over bruken av uttrykket «samarbeid» i begge de to ulike relasjonene. Den vanlige språklige forståelsen av dette uttrykket forutsetter at to eller flere personer arbeider sammen, gjerne for å oppnå et felles mål. Dette er ikke situasjonen ved det som omtales som «lagvist samarbeid». For å ta «Ringenes herre-eksemplet»: Man kan si at filmskaperne *interagerer* med Tolkiens verk, og det er nok et slikt konsept som ligger under bruken av uttrykket «lagvis samarbeidsprosess». Men det har åpenbart ikke vært noe *samarbeid* mellom Tolkien og filmskaperne, verken når det gjelder originalverket eller filmen. Filmregissøren Peter Jackson var 12 år da Tolkien døde, og Tolkien var naturlig nok helt uvitende om tilkomsten av filmen. Slik sett er uttrykket «lagvis samarbeidsprosess» språklig misvisende, og vi har vanskelig for å skjønne bruken av samarbeidsuttrykket her, selv om man anlegger et designfaglig perspektiv.

Den tilsynelatende sidestillingen av «lagvise» og «parallell» samarbeidsprosesser blir enda mer uforståelig når den benyttes som grunnlag for kritikk av rettsreglene fra et «designfaglig ståsted». Den eneste referansen til den rettslige reguleringen av «samarbeidsprosesser» i denne kritikken er til regelen om *fellesverk* i åndsverkloven (2018) (Hestad & Killi 2020 s. 12).

Åndsverkloven regulerer imidlertid *både* det som i artikkelen benevnes som «lagvise» og «parallele samarbeidsprosesser», men det benyttes naturlig nok andre uttrykk.

Reguleringen av disse prosessene er ulik, noe som etter vår oppfatning har de beste grunner for seg.

«Lagvist samarbeid» klassifiseres opphavsrettslig som «bearbeidelser», og her er regelen etter åndsverkloven § 6 første ledd at bearbeideren (i eksemplet om *Ringenes herre*, filmskaperne) får opphavsrett til selve bearbeidelsen, uten at det gir rett til å råde over bearbeidelsen i strid med opphavsretten til originalverket. Overført på Il Tempo Gigante-saken betyr det at Caprino har opphavsrett til filmbilen som bearbeidelse av Aukrusts tegninger (enten alene eller sammen med Aukrust), samtidig som utnyttelse av den krever samtykke fra Aukrust. De før nevnte merchandiseavtalene som ble inngått mellom Aukruststiftelsen og Caprino, og avtalen som er inngått mellom partene om Caprinos rett til utvikling av dataspill, er eksempler på nødvendigheten av slike samtykker. Det ligger i dette at Caprino som bearbeider ikke har noen opphavsrett til Aukrusts originalverk. Grunnen til det er nettopp at disse *ikke* er skapt i *samarbeid* mellom partene. Og det er et sunt prinsipp at man ikke skal ha rettigheter til mer enn det man har vært med på å skape selv. «Lagvist samarbeid» gir med andre ord ikke felles opphavsrettigheter, og det er vanskelig å se noen grunner til at det skal det.

Det som benevnes som «parallele samarbeidsprosesser» er regulert i åndsverkloven § 8 om fellesverk. Bestemmelsens første ledd sier: «Er et åndsverk skapt ved felles skapende åndsinnsetts fra flere opphavere uten at den enkeltes bidrag kan skilles ut som selvstendige verk, får de opphavsrett til verket i fellesskap». Dette er en regel om felles opphavsrett, og innebærer, i henhold til § 8 annet ledd første pkt., at samtykke fra samtlige opphavere kreves til verkets første offentliggjøring. Regelen omfatter bare samarbeid om skapelse av åndsverk, og ikke for eksempel kjennetegn og patenter. Også her kommer kritikken av gjeldende regler i et noe underlig lys.

For det første er det galt å hevde at åndsverkloven etter sin ordlyd «i liten grad er myntet på fellesverk», med henvisning til at loven (§ 2) bruker entallsformen «opphaveren» (tidligere «opphavsmannen») og uttrykk som «individuell skapende innsats» (Hestad & Killi, 2020 s. 12). Bruk av entallsformer i denne sammenhengen er bare av lovteknisk karakter, og bestemmelsen om fellesverk sier uttrykkelig «flere opphavere». Uttrykket «individuell skapende innsats» betyr bare at man må ha skapt noe originalt, ikke at det er skapt bare av én person, og anvendt på fellesverk heter det i § 8 at det må være tale om en «felles skapende åndsinnsetts». Loven har nettopp en egen bestemmelse om fellesverk, til

regulering av «parallele samskapingsprosesser». Påstanden om at loven i liten grad er myntet på fellesverk er slik sett underlig, for å si det forsiktig.

For det andre er også påstanden om at bestemmelsen om fellesverk ikke synes å ta hensyn til at samfunnsutviklingen går i retning av mer samskaping (Hestad & Killi, s. 12), uten reelt belegg. Som tilsynelatende belegg anføres det at regelen innebærer «marginale endringer» fra den tidligere regelen i den nå opphevede åndsverkloven fra 1961 og at Kulturdepartementets lovproposisjon (2017) «nevner i hovedsak at fellesverk er vanlig innen audiovisuell produksjon, men går ikke inn på økt grad av fellesverk gjennom samskaping innen design». Dette belegger imidlertid ingenting. Bestemmelsen i åndsverkloven § 8, som nettopp regulerer rettighetene til verk som er skapt i fellesskap, gjelder helt generelt, og også for samskaping innen design. I lovproposisjonen nøyer departementet bare seg med å gi eksempler på reglenes anvendelse. Gitt alle forskjellige felt og samarbeidskonstellasjoner som finnes, vil noe annet være helt umulig og uhensiktsmessig. Det er en rekke andre moderne samarbeidskonstellasjoner som kunne vært nevnt like godt som designprosesser, som for eksempel nettsamarbeid som Wikipedia, men unnlatelse av å eksemplifisere i lovforarbeidene har ingen betydning for lovtolkningen. Bestemmelsen om fellesverk gjelder utvilsomt for designprosesser helt uavhengig av dette.

Heller ikke det forhold at bestemmelsen i 1961-loven i stor utstrekning er videreført i den nye loven er i seg selv en indikasjon på at den sistnevnte er i utakt med tiden. Videreføringen indikerer at lovgiveren har ment at bestemmelsen også passer på dagens forhold. Det som *kan* være et spørsmål, og eventuelt gi grunnlag for berettiget kritikk, er om regelen som innebærer at alle medopphavere må samtykke til (ny) utnyttelse (Åndsverkloven, § 8, annet ledd), er hensiktsmessig i komplekse moderne samarbeidsforhold. Det har blant annet vært diskutert om dagens fellesverkegler er tilpasset samarbeid om skapelse av såkalt brukergenerert innhold på Internett (for eksempel såkalte «Internet memes»), der skaperne i et fellesskap ikke nødvendigvis kjenner hverandre eller overhodet er i kontakt med hverandre (Lukoseviciene, 2021). Tanken på lovgiverhold har nok likevel vært at slike problemer løses ad avtalevei, noe som oftest også er tilfellet, for brukergenerert innhold gjerne ved hjelp av såkalte Creative Common-lisenser. I designprosesser er det særlig oppfordring til avtaleregulering, og det er også i dag vanlig.

Overført på Il Tempo Gigante-saken var imidlertid problemet som påpekes det motsatte av det som ligger i at utnyttelse av fellesverk krever samtykke fra alle medvirkende. Tvert imot var kravet om samtykke nettopp grunnlaget for Caprinos påstand om at Aukruststiftelsen ikke alene kunne gi tillatelse til at Hunderfossen familiepark bygget berg- og dalbanen Il

Tempo Extra Gigante. Kritikken om manglende samskapingsperspektiv synes her å være bygget på et synspunkt om at det som er skapt i fellesskap skal forvaltes i fellesskap. Men denne kritikken er etter vår oppfatning lite treffende hovedsakelig av to grunner.

Den ene er at den såkalte «lagvise samarbeidsprosessen» ikke beror på noe samarbeid i egentlig forstand, men er en «sekvensiell skapelsesprosess» (jf. Balganes, 2017, s. 57–58, med henvisning til Balganes, 2014, s. 1733). I situasjoner som i Il Tempo Gigante-saken, der en eller flere kunstnere skaper et fantasiunivers, og så inngår avtaler med et filmselskap om filmatisering (og videre bearbeidelse) av universet, ville det være høyst urimelig om filmselskapet skulle overta rettigheter til originaluniverset uten at dette uttrykkelig var avtalt. Dette illustrerer at regler om «samskaping» nødvendigvis må skille mellom, og ha ulik regulering av bearbeidelser og fellesverk, slik dagens åndsverklov (og oss bekjent alle andre opphavsrettsregimer) bygger på. Det er ikke meningen at reglene om fellesverk skal gi samarbeidspartnere rett til å overta noe som er skapt uavhengig av samarbeidet. Det er i det lyset Høyesteretts dom i Il Tempo Gigante-dommen må ses (jf. Rognstad, 2018b, s. 583–584).

Den andre grunnen henger sammen med det som er påpekt ovenfor; at Høyesterett la større vekt på Kjell Aukrusts tegninger og beskrivelser av Il Tempo Gigante enn det som har vært hevdet å følge av et «designfaglig perspektiv» (Hestad & Killi, 2020; Ljostad, 2018). Uten at meningen her har vært å gå inn i en generell diskusjon om høyesterettsdommen var rett eller gal, vil vi påpeke betydningen av at det anlegges et designfaglig perspektiv som passer med det den aktuelle saken gjelder. Ovenfor har vi understreket betydningen av grundige estetiskfaglige vurderinger på opphavsrettsområdet.

Samtidig vil vi også påpeke at åndsverklovens regler er fleksible nok til å fange opp kompleksiteten i forskjellige samarbeidssituasjoner. Selv om det må skilles mellom bearbeidelser og fellesverk, vil både originalverkene og bearbeidelsene kunne være fellesverk. Dette betyr i praksis at de som vil bearbeide og transformere eksisterende verk («lagvist samarbeid»), må ha samtykke fra (alle) skaperne av originalverket, samtidig som de som ønsker å benytte bearbeidelsen må ha samtykke både fra skaperne av originalverket og skaperne av bearbeidelsen.

Instrumentene for å håndtere denne kompleksiteten er avtaler, og viktigheten av å ha god avtalekompetanse ved håndtering av rettigheter i design, skal bare understrekes.

Realitetene og bevisstheten om dette er nok en helt annen i dag enn i 1972 da filmavtalen mellom Caprino og Kjell Aukrust ble inngått. Dersom Caprino ved inngåelsen av filmavtalen i

1972 skulle sikret seg mot at Kjell Aukrusts rettsetterfølgere 50 år senere laget tredimensjonale modeller basert på hans tegninger, skulle rettighetene til Aukrust-universet vært utkjøpt. Selv om det er høyst tvilsomt om, eller rettere sagt helt usannsynlig at, Aukrust ville gått med på et slikt utkjøp, synes det åpenbart at et utkjøp ville krevd et helt annet beløp enn 50.000 i 1972-kroner, som var det som ble betalt for bruken av samtlige av Aukrusts figurer i filmen. Slike forhold er helt sentrale deler av det totale bildet i Il Tempo Gigante-saken, som det ikke kan kompenseres for ved å anlegge et designfaglig perspektiv på saken.

Konklusjoner

Spørsmål om eierskap til immaterielle frembringelser er komplekse. Designere som ønsker rettsbeskyttelse for det de har skapt, eller å vite hvordan de skal te seg for å unngå å komme i ansvar for inngrep i andres rettigheter, gjør klokt i å sette seg inn i regelverket. Samtidig bør jurister som skal praktisere reglene, innhente relevante designfaglige råd for å sikre best mulig regelanvendelse. Det er årsaken til bruk av sakkyndige i designsaker. Gode eierskapsvurderinger på designområdet krever derfor et nøye samspill mellom juridiske og designfaglige vurderinger. Som vanlig er med tverrfaglige vurderinger, er dette imidlertid en krevende øvelse idet det forutsetter dyp innsikt både i designfag og i juss.

I den forbindelse vil vi fremheve to forhold som vesentlige funn i analysen ovenfor. For det første må det designfaglige perspektivet som anlegges, og som skal kobles sammen med rettsreglene i en sak, være tilpasset det saken gjelder. Vi har ovenfor vist hvordan rettsreglene og relevante designfaglige vurderinger kan kobles sammen på en holdbar måte, ved bruk av Il Tempo Gigante-saken som eksempel.

Saken er illustrerende for flere forhold, ikke minst hvilket designfaglig perspektiv som må anlegges i hvilke sammenhenger. Saken for Høyesterett var en opphavsrettssak som krever en annen innretning på det designfaglige perspektivet enn synspunkter preget av emosjonell design, som er mer relevant ved markedsføringsrettslige og varemerkerettslige vurderinger. Slike analyser ville åpenbart vært mer treffende hvis saken ikke dypest sett hadde dreid seg om Aukruststiftelsens rett til å utnytte Kjell Aukrusts åndsverk. Det designfaglige perspektivet som anlegges i et slikt tilfelle må ta inn i seg estetiskfaglige vurderinger, i dette tilfellet av Aukrusts tegninger, og ikke redusere verdien av dem gjennom overflatiske og misvisende betegnelser som «illustrasjoner» og «konseptskisser» og henvisninger til at de gjengir artefakter som finnes fra før. «Samskapingsperspektivet» som har vært anlagt,

skygger også for det faktum at Kjell Aukrust hadde utviklet sitt tegnede og språklig uttrykte univers i mange år før samarbeidet med Caprino ble innledet.

Dette leder til det andre hovedfunnet: At det designfaglige perspektivet som anlegges på eierskapsvurderingen må forholde seg til rettsreglene og begrunnelsen for dem. Det er viktig både når regler («de lege lata») og designfaglige vurderinger skal kobles sammen i konkrete saker. Vi har i denne sammenhengen ikke kunnet gå i dybden på opphavsrettsreglenes begrunnelser, men vil understreke betydningen av at rettslige og designfaglige vurderinger kommuniserer. En troverdig kritikk av rettsregler (vurderinger «de lege ferenda») krever slik sett en forståelse både for deres innhold og deres begrunnelse. Man kan gjerne anlegge et designfaglig perspektiv på en rettssak, men hvis det skal tjene til å kaste lys over resultatet i saken, og eierskapsspørsmålene som behandles der, må perspektivet kommunisere med rettsreglene.

Funnene ovenfor leder til to hovedpoenger: Det ene er at en diskusjon av eierskapsspørsmål på designområdet krever inngående forståelse både for designfag og juss, og at det i den sammenhengen også må tas høyde for det vide designbegrepet som har utviklet seg de siste tiårene. Det siste tilsier at det kan være behov for ulik kompetanse i eierskapsaker, avhengig av hvilken type design det er tale om.

Det andre hovedpoenget er at vurderinger av eierskapet til produkters form eller uttrykk forutsetter estetisk kompetanse. Estetikkens rolle som grunnlag for vurderinger i opphavsretten (og designretten) er sentral, men i nyere retninger innen design dominerer andre fagområder enn estetikk. Ved utviklingen av kriterier for å vurdere design(løsninger) blir estetikk ofte tilsidesatt til fordel for andre fagområder, som for eksempel psykologi knyttet til emosjonell design. I opphavsretts- og designrettssaker er det imidlertid koblingen mellom estetikk og juss som står i forgrunnen. I denne artikkelen har vi vist hvordan juridiske og estetiske vurderinger kan spille sammen i den forbindelse. Samtidig vil vi slå et slag for behovet for mer forskning om dette samspillet.

Referanser

- Akner Koler, C. (2007). *Form & formlessness: Questioning aesthetic abstractions through art projects, cross-disciplinary studies and product design education* [Doktorgradsavhandling, Chalmers tekniska högskola]. Diva portal. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1153218/FULLTEXT01.pdf>
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520351271>
- Aukrust, K. (1975). *Reodor Felgen med "Il Tempo Gigante"* [Tegning] . Nasjonalmuseet for kunst, arkitektur og design, Oslo, Norge. https://www.nasjonalmuseet.no/samlingen/objekt/NG.K_H.1987.0119?_gl=1*yac2ea*up*MQ.*_ga*MTY2NTYxNjY5Ni4xNzQ4NTM3MDU0*_ga_7FBBTCX7G5*czE3NDg1MzcwNTQkbzEkZzAkdDE3NDg1MzcwNTQkajYwJGwwJGgw
- Balganesh, S. (2014). Unplanned coauthorship. *Virginia Law Review*, 100(8), 1683-1756. <https://www.jstor.org/stable/24363220>
- Balganesh, S. (2017). Causing copyright. *Columbia Law Review*, 117(1), 1-78. https://scholarship.law.columbia.edu/faculty_scholarship/2830
- Bergman, S. (2019). Utfordringer ved bruk og deling av visuelle uttrykk i en digital tidsalder. *FormAkademisk*, 12(1), 1-20. <https://doi.org/10.7577/formakademisk.2641>
- Bergman, S. (2021). Hvilken betydning har hvem som kopierer? Ulike utfordringer ved bruk av visuelle åndsverk. *FormAkademisk*, 14(1), 1-19. <https://doi.org/10.7577/formakademisk.4124>
- Boe, E.M. (2010). *Innføring i juss. Juridisk tenkning og rettskildelære*. Universitetsforlaget.
- Brand Valley (2016). *Sakkyndig vurdering Il Tempo Gigante*. 08.09.2016. https://static1.squarespace.com/static/56a60c7b9cad67699748b6c/t/59e66556d0e62844ecdcc123/1508271508743/Caprino-vs-Aukruststiftelsen-Hunderfossen+Brand+Valley-sakkyndigvurdering_20160908_web.pdf%20ndig%20vurdering:%20Il%20Tempo%20Gigante,%2008.09.2016
- Chapman, J. (2015). *Emotionally durable design: objects, experiences and empathy* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315738802>
- Ching, F. D. K., & Juroszek, S. P. (2019). *Design drawing* (Third edition. ed.). John Wiley & Sons.

- Critchlow, K. (1969). *Order in space: a design source book*. Thames and Hudson.
- Critchlow, K. (2011). *Order in space: a design source book*. Thames and Hudson.
<https://archive.org/details/OrderInSpaceDesignSourceBookByKeithCritchlow>
- Danowsky, P. & Strøm, K.E. (2001). Paneldebat om dommeres og syns- og skønsmånds rolle i ophavsretssager. *NIR: Nordiskt Immateriellt Rättsskydd*, 70(4), 666-672.
- Designloven. (2003). *Lov om beskyttelse av design* (LOV-2003-03-14-15). Lovdata.
<https://lovdata.no/lov/2003-03-14-15>
- Fishman, J. P. (2015). Creating around copyright. *Harvard Law Review*, 128(5), s. 1333-1403.
- Graver, H.P. (2008). Vanlig juridisk metode? Om rettsdogmatikken som juridisk sjanger. *Tidsskrift for rettsvitenskap*, 121(2). <https://doi.org/10.18261/ISSN1504-3096-2008-02-01>
- Graver, H.P. (1998). Nyere utviklingslinjer i norsk rettsvitenskap. *Lov og rett*, 37(10), 579-603.
<https://doi.org/10.18261/ISSN1504-3061-1998-10-02>
- Grimsgaard, W. (2018). *Design og strategi*. Cappelen Damm akademisk.
- Gulden, T. (2013). Modelling of memories through design. In J. Lawlor, G. Reilly, R. Simpson, M. Ring, A. Kovacevic, M. McGrath, W. Ion, D. Tormey, E. Bohemia, C. McMahon, & B. Parkinson (Eds.), *DS 76: Proceedings of E&PDE 2013, the 15th International Conference on Engineering and Product Design Education, Dublin, Ireland, 05-06.09.2013* (pp. 710-715). The Design Society.
<https://www.designsociety.org/publication/34794/Modelling+of+memories+through+design>
- Gulden, T., & Moestue, C. (2011). Contexts of Experience – a Psychology-Based Design Tool, towards Sustainable Consumption through Extending the Product Lifetime. *International Association of Societies of Design Research*. In *The 4th World Conference on Design Research: IASDR 2011: Diversity and unity, Delft, The Netherlands, 31.10-04.11.2011*. IASDR. <https://doi.org/10.13140/2.1.2782.9126>
- Hannah, G. G. (2002). *Elements of Design: Rowena Reed Kostellow and the Structure of Visual Relationships*. Princeton Architectural Press.
- Heimer, A. (2020). *Å gripe form for å begripe form. Konkret og abstrakt formforståelse* [Doktoravhandling]. Universitetet i Sørøst-Norge.
- Herriott, R. (2022). *The Aesthetics of Industrial Design: Seeing, Designing and Making* (1 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003183303>

- Hestad, M. (2016). *Branding and product design: An integrated perspective*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315569871>
- Hestad, M. & Killi, S. (2020). Samskaping til glede og besvær: Fenomenet Il Tempo Gigante, fra en tegning til en berg- og dalbane, via norgeshistoriens mest sette film. *FormAkademisk*, 13(1). <https://doi.org/10.7577/formakademisk.2959>
- Hillner, M (2021). *Intellectual Property, Design Innovation, and Entrepreneurship*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-62788-1>
- Itten, J., & Jørgensen, E. M. (1995). *Farvekunsten og dens elementer: subjektive opplevelser og objektive kunnskaper som veiledning til kunsten*. Forsythia.
- Jarvis, P. (2002). *Praktiker-forskeren: Udvikling af teori fra praksis*. Alinea.
- Lukoseviciene, A. (2021). *Authors and Creative Users. Addressing the Conceptual Challenges of Digital Creativity to EU Copyright Law from the Perspective of the Author* [Doctoral Thesis]. Faculty of Law, Lund University.
https://lup.lub.lu.se/search/files/102355959/Aurelija_Lukoseviciene_thesis.pdf
- Kimbell, L. (2015). *The service innovation handbook: Action-oriented creative thinking toolkit for service organizations: Templates, cases, capabilities*. BIS Publishers.
- Linder, M. (2024). *Kunsthåndverk*. <https://snl.no/kunsth%c3%a5ndverk>
- Ljostad, R. (2018). Il Tempo Gigante i Høyesterett. *NIR: Nordiskt Immateriellt Rättsskydd*, 87(3), 394-407.
- Markedsføringsloven. (2009). *Lov om kontroll med markedsføring og avtalevilkår mv.* (LOV-2009-01-09-2). Lovdata. <https://lovdata.no/lov/2009-01-09-2>
- Mæhle, S.S. & Aarli, R. (2022). *Fra lov til rett* (3. utg.). Gyldendal.
- Nordenstam, T. (2000). *Fra kunst til vitenskap: Humanvitenskapenes grunnlag i et historisk perspektiv* (2. utg.). Fagbokforlaget.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.
- Norman, D.A. & Nielsen, J. (1998). *The Definition of User Experience (UX)*.
<https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Norske Kunsthåndverkere.(2025). *Om NK*. <https://www.norskekunsthåndverkere.no/om-nk>
- Papanek, V. (1985). *Design for the real world: Human ecology and social change* (2. utg.). Thames & Hudson.

Patentloven. (1967). *Lov om patenter* (LOV-1967-12-15-9). Lovdata.

<https://lovdata.no/lov/1967-12-15-9>

Rodgers, P. A. & Yee, J. (Red.). (2018). *The Routledge companion to design research*. Routledge.

Rodriguez, L., & Peralta, C. (2014). From Product to Service Design: A Thinking Paradigm Shift. *FormAkademisk*, 7(3). <https://doi.org/10.7577/formakademisk.801>

Rognstad, O-A. (2018a). *Property Aspects of Intellectual Property*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781139680318>

Rognstad, O.-A. (2018b). Høyesterett og Il Tempo Gigante – en kommentar til advokat Rune Ljostads artikkel i NIR 2018 s. 394. *NIR: Nordiskt Immaterielt Rättsskydd*, 87(4), 568-586.

Rognstad, O.-A. (2019). *Opphavsrett* (2. utg.). Universitetsforlaget.

Rognstad, O.-A., Irgens-Jensen, H., Stenvik, K., Ørstavik, I. B. & Østerud, E. (2021). *Markedsrett: Innføring i markedsførings-, konkurranse- og immaterialrett*. Universitetsforlaget.

Rosenmeier, M. (2001). Nogle bemærkninger om sagkyndiges medvirkning i ophavsretssager. *Ugeskrift for Retsvæsen B*, 102-109.

Sevaldson, B. (2011) GIGA-Mapping: Visualisation for complexity and systems thinking in design., *Nordes 2011 - Making Design Matter*, 29 - 31 May, School of Art & Design, Aalto University, Helsinki, Finland. <https://doi.org/10.21606/nordes.2011.015>

Sevaldson, B. (2017). Redesigning systems thinking. *FormAkademisk*, 10(1). <https://doi.org/10.7577/formakademisk.1755>

Sevaldson B. & Jones P. (2019). An Interdiscipline Emerges: Pathways to Systemic Design. *She Ji: The Journal of Design, Economics and Innovation*, 5(2). <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2019.05.002>

Simblet, S. (2005). *The drawing book*. Dorling Kindersley.

Sjøvoll, V., & Gulden, T. (2017). Game dynamics in design - a process to achieve creative agency (to give people a chance). I Berg et.al. (Red.). *Proceedings of E&PDE 2017 - International Conference on Engineering and Product Design Education*. Building Community: Design Education for a Sustainable Future (pp. 274-279). The Design Society. <https://hdl.handle.net/10642/5963>

- Skoghøy, J. E. A. (2023). *Rett og rettsanvendelse* (2. utg.). Universitetsforlaget.
- Stenvik, A. (2020). *Patentrett* (4. utg.). Cappelen Damm akademisk.
- Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A. & Schneider, J. (2018). *This is service design doing: Applying service design and design thinking in the real world: A practitioners' handbook*. O'Reilly.
- Teilmann-Lock, S. (2017). Industrial Property or Artistic Property? Design, Intellectual Property Law and the PH Lamp. *Journal of Design History*, 30(4), 408-419.
<https://doi.org/10.1093/jdh/epw020>
- Teilmann-Lock, S. (2024). "What You See Is What You Get": The Art of Protecting Design in Intellectual Property Law, *Grey Room*, (94), 77-81.
https://doi.org/10.1162/grey_a_00393
- Torvund, O. (2023). *Opphavsrett for begynnere* (3. utg.). Universitetsforlaget.
- Varemerkeloven. (2010). *Lov om beskyttelse av varemerker* (LOV-2010-03-26-8). Lovdata.
<https://lovdata.no/lov/2010-03-26-8>
- Wong, W. (1993). *Principles of Form and Design*. John Wiley.
- Åndsverkloven. (2018). *Lov om opphavsrett til åndsverk mv.* (LOV-2018-06-15-40). Lovdata.
<https://lovdata.no/lov/2018-06-15-40>