

5

TEMAER

DESIGN AF MØDETS RAMMER

DEN RØDE BOG

FREMTIDENS MØDERUM

Ambitionen med dette skrift er at opstille tommelfingerregler for mødets fysiske ramme. Vi præsenterer fem temaer, som udbydere og brugere af mødefaciliteter med fordel kan anvende i indretningen af mødesteder:

- > **FLÆKSIBILITET**
- > **MULTIFUNKTIONALITET**
- > **DYNAMIK OG OPLEVELSESRIGDOM**
- > **UDNYTTELSEN AF STEDETS
SÆRLIGE KARAATER: GENIUS LOCI**
- > **RUM TIL AT KOMMUNIKERE**

Udgangspunktet er, at de fysiske rammer bør understøtte mødets målsætninger, budskaber, effektivitet og dermed resultater.

Et rum, specifikt indrettet til det konkrete møde, vil skabe bedre resultater, fordi det understøtter kommunikation. Bordet, vi sidder ved, har betydning for formidlingen: Skal man kunne se hinanden eller kun oplægsholderen? Skal man kunne tage noter eller koncentreret følge med på tavlen?

Ved lange møder er god komfort af stor betydning for koncentrationen. Men er vi mest produktive ved at være passivt siddende? Og hvilken betydning har belysning, akustik og farvesætning for mødedeltagerne?

TEMA 1: FLEKSIBILITET

Flere og flere firmaer bygger i dag arbejdet op omkring projektorganiserede grupper. Begrundelsen er, at to gode hoveder tænker for tre. Undersøgelser viser, at arbejdet i grupper skaber større tilfredshed med beslutningerne og at deltagerne er mere opsatte på at få dem gennemført.

For arbejdsrummet afspejler team work sig i storrumskontoret. For mødefaciliteterne afspejler det sig i krav om større *fleksibilitet*: I det *daglige* ved at kunne huse forskellige mødetyper i samme rum og hus, og i *fremtiden* ved let at kunne integrere endnu ukendte aktiviteter.

HVORFOR Et møde består af flere trin. Første del er f.eks. orienterende. I anden del forsøges problemet løst. I tredje del træffes en række beslutninger. For hvert trin kræves der noget forskelligt af rummet. Udvikler der sig uventede eller alternative muligheder, eller går mødet "galt", skal rummet kunne tilpasse sig dette.

HVORDAN FOR HUSET Det dynamiske møde kræver faciliteter, der tillader deltagerne at bevæge sig frit omkring, bryde op i mindre grupper eller for en stund arbejde alene. For at tilgodese mere dynamisk mødeadfærd er det vigtigt at inddrage hele huset og også dets omgivelser, så mange forskellige slags rum er til rådighed for mødedeltagerne. Det enkelte rum skal være udstyret, så det fleksibelt kan tilgodese forskellige aktiviteter.

HVORDAN FOR RUM OG MØBLER Det handler om at kunne skabe flere typer af møderum i ét. Deltagerne skal på en ubesværet måde kunne gå fra et større seminar til projektarbejde i mindre grupper og tilbage til præsentationen af resultaterne, *uden* at forlade rummet.



HVORDAN FOR RUM OG MØBLER

Det fleksible møderum kan etableres med mobile skærme, gardiner eller horisontale foldevægge. Den akustiske regulering kan tilpasses, så de forskellige grupper ikke forstyrrer hinanden.

Nogle faser i et længere møde har godt af rigeligt dagslys, andre faser fungerer bedst i totalt mørke. Kunst- og dagslys kan derfor anvendes som bevidste virkemidler i rummet: Lyset kan ændre rummets fokus og stemning, så den aktivitet, der foregår, bliver understøttet. Fx kan lamper sænkes ned over borde ved gruppearbejde og atter hejses op under loftet ved plenumdiskussion.

Hvis møblerne er lette og flytbare kan møderummet let ændres af deltagerne selv. Møblerne kan være udformet så de signalerer at deltagerne selv kan ændre rummets indretning, så den passer til mødets aktuelle arbejdsform.

Sekundære møbler som skabe, skærme, AV-teknik m.v. kan integreres i vægge og lofter, så det tydeligt fremgår, hvad der er faste installationer og hvad der er mobilt. Bordene kan være hæve/ sænke borde, så de kan anvendes til både siddende og stående arbejde, og de kan være på hjul så de let kan flyttes. Mødebordene bør være af en sådan type, at de kan sættes i U-form ved præsentationer og O-form ved møder, hvor alle skal kunne se hinanden.

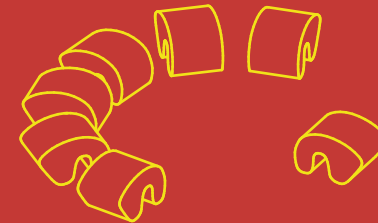


Illustration:

Tine Klarskov

Udrag af projekt

'flesibelt møbel til

fremtides møde'

Kunstakademiets

Arkitektskole 2004



TEMA 2: MULTIFUNKTIONALITET

Husene til fremtidens møder skal være *multifunktionelle*. De skal indeholde nye og alternative arrangementer og funktioner. Særligt vigtige er kombinationer, som tidligere blev opfattet som uforenelige, men som ny teknologi, nye samværsformer eller lignende giver mulighed for at samle.

HVORFOR Fremtidens mødesteder skal huse mere end blot værelser, mødelokaler og restauranter. Flere muligheder skaber flere potentielle kunder og dermed en bedre drift.

HVORDAN FOR HUSET I en afdeling af det lokale bibliotek vil mødedeltagere kunne søge oplysninger, der ikke nødvendigvis findes på nettet. Et galleri kan give uventet inspiration og en vinhandel kan betyde, at man i et kort øjeblik taler om noget helt andet. En idrætshal kan lægge gulv til en kort turnering i pausen, hvor deltagerne viser andre, men lige så vigtige, sider af sig selv. I et multifunktionelt hus kan mødedeltagere sammensætte deres dag på en mere varieret måde.

HVORDAN FOR RUM OG MØBLER Rum, som tidligere kun tjente til bevægelse, f.eks. foyer og gangarealer, kan få nye funktioner. I gangarealerne kan der fx placeres transparente bokse med kopimaskine, fax og internetadgang. Andre bokse kan være grupperum for fire personer, kaffe- og tekøkken eller rygestation. Det drejer sig om at skabe nicher og rumlige situationer med konkrete tilbud i ellers tiloversblevne arealer. Disse tilbud kan have med mødets primære aktiviteter at gøre. Eller de kan tænkes, så de understøtter mødets sekundære, men nok så vigtige, netværksmæssige aktiviteter. Fx med gode opholdssteder.

De egentlige møderum skal have "værkstedskarakter" og lægge op til en mere handlende, aktiv mødeadfærd: Der kan tegnes direkte på væggene, hundrede magneter kan bruges til ophæng eller til at flytte begreber og elementer rundt på væggen, som diskussionen skrider frem, Og møblerne er ikke monofunktionelle, men snarere former man kan sidde på eller ved, læne sig op ad osv. Når de stables kan de f.eks. udgøre skillevægge.



TEMA 3: DYNAMIK OG OPLEVELSESRIGDOM

Mødefaciliteterne skal være *dynamiske og oplevelsesrige*. De skal med deres særlige indretning og disposition afspejle og understøtte mødet.

HVORFOR Man bør sigte mod rum, der besidder en naturlig forbindelse mellem aktivitet og rummets udformning. Det handler ikke om at skabe spektakulær arkitektur - det, der kunne kaldes "form for formens skyld" - men om udtryk, der afspejler en bred vifte af billeder. Sådanne rum husker deltagerne. De styrker identiteten, sammenholdet og følelsen af at være noget specielt. Forskellighed i rumstørrelse, indretning og design vil sikre, at der altid eksisterer et passende mødelokale.

HVORDAN FOR HUSET *Dynamik og oplevelsesrigdom* drejer sig omforskelle. Stikord er diversitet og nytænkning. Valget af "stil" signalerer firmaernes værdier, kultur og strategi til omverdenen. Ved etableringen af "imageskabende rum" kan der hentes inspiration på mange fronter. I Danmark er vi bl.a. kendt for vores økologi, demokrati, særlige geografi og historie, design, arkitektur, idræt og sundhed. Møderum, som decideret bygger på disse karaktertræk, vil stå sig godt i konkurrencen på det internationale marked, fordi de vil blive opfattet som "de originale".

HVORDAN FOR RUM OG MØBLER Det drejer sig om at have en samlet ide om en særlig karakter eller stemning, der skal skabes. I stedet for blot at hobe ting sammen, der måske hver for sig er pæne. Og så drejer det sig om at bruge klare midler, der spænder forskelle ud: mat/ blank, lys/ mørk, høj/ lav, tung/ let, naturmaterialer/ behandlede overflader, etc. En samlet ide medvirker til at understrege et særligt image, en særlig branding. Amerikanske psykologer mener at kunne påvise, at farver influerer på sindsstemningen. Gul skulle medvirke til at øge koncentrationen og roen, blå nuancer gør folk mere medgørlige og afslappede, –lyserød beroliger, mens grå vækker negativitet. Rød skulle medføre aggressioner og skabe konflikter, mens sort udvirker en følelse af magt. Så direkte hænger rummets virkelighed næppe sammen med farverne, men sikkert er det, at materialer, farver, overflader, lys og former tilsammen kan skabe meget stemningsmættede miljøer. For at kunne navigere i de uendeligt mange muligheder er en samlet vision om, hvad man vil stå for, imidlertid essentiel.

TEMA 4: UDNYTTTELSEN AF STEDETS SÆRLIGE KARAKTER: GENIUS LOCI

Mødefaciliteterne bør *udnytte potentialet i lokalmiljøets særlige karakter*. Er der en oplagt ressource i nærheden, så udnyt den!

Er der ingen, så skab den!

Ordet "sted" indeholder her to betydninger: Sted og beliggenhed.

Der er det fysiske sted med dets forskellige landskabelige muligheder, vegetation, omgivende bebyggelser, osv. Fx ved havet eller i byen, der alt sammen former stedets særlige væsen.

Beliggenhed er derimod forståelsen af området karakter.

Hvordan kommer man dertil, og hvad ser vi, inden vi kommer dertil?

Hvordan er retningerne i området og dets beskaffenhed?

HVORFOR Målsætningen er branding af de enkelte hoteller og konferencesteder. Metoden er "story telling". Her fortælles om stedet og dets særlige potentiale.

HVORDAN FOR HUSET Arkitekturen skal udtrykke, at sted, bygning og aktiviteter spiller sammen. Ligger havet fx tæt ved, så gør opmærksom på det ved at benytte det på en måde, gæsterne ikke glemmer. Det kan være i fysisk forstand, afspilninger af havets brusen, oplysninger om vandtemperatur eller direkte billeder fra strandkanten. Er skoven den nærmeste ressource, så anvis en særlig skovsti eller læg udendørs møderum i skov og skovbryn. I tæt by kan man pege på det intense byliv og anwise en særlig vej til bykernen.

HVORDAN FOR RUM OG MØBLER Egnens særlige kulturressourcer, materialer, firmaer, museer eller historie bør kunne genfindes tydeligt i valget af farver, møbler, teknik og materialer. Er grønne områder tæt på, så find det "helt rigtige" vue fra mødelokalerne. Ikke nødvendigt som en panorering over hele arealet, men som et lille udsnit. Er det ikke muligt, så placer en reference: Et flot tæppe, et maleri øjnene kan hvile på eller en plante, som bringer omgivelserne ind i rummet.

TEMA 5: RUM TIL AT KOMMUNIKERE

Uanset om det er ved nybyggeri eller ombygning af eksisterende mødefaciliteter, er det vigtigt, at man forholder sig til potentialet i *informations- og kommunikationsteknologien*.

HVORFOR Informations- og kommunikationsteknologien er den direkte årsag til omlægning af både det fysiske og sociale rum. Videokonferencer, telefoni, og Internet udfordre det fysiske møde. I takt med at priserne på udstyr, der kombinerer video og tale, falder markant, er det forventeligt, at der også i fremtiden investeres store summer på områdets udvikling.

HVORDAN FOR HUSET I overensstemmelse med behovet bør mødedeltagerne kunne tilbydes de hjælpemidler, som bedst assisterer deres arbejde, idéer og løsninger. For computerstøttet arbejde er det redskaber, der hurtigt kan opfange output samt fordele og arkivere det. Produkter som elektroniske og interaktive "stortavler", hvor der arbejdes direkte på storskærme, er eksempler på nye, effektive kommunikationsveje. Etablér adgang til e-mail, voicemail og Internet passende steder i huset. Samtalen ansigt til ansigt er fortsat den bedste mødeform. Her er der større sikkerhed for, at alle forstår diskussioner og aftaler. Alligevel er potentialet i videokonference, telefoni og mobilt Internet så stort, at udstyret bør være til stede i et antal mødelokaler.

HVORDAN FOR RUM OG MØBLER Rum og apteringen skal kunne optage de hurtige forandringer på en måde, så rummet ikke domineres af tilfældige kabeltræk. Indbyg derfor hardware i vægge eller lokale portaler. Sørg for mange stikkontakter i gulv, vægge og loft. Og følg udviklingen af intelligente borde, stole og flader ved nyindretning af mødefaciliteterne.

Tag med i betragtning at det teknologiske felt er det, der ændrer sig hurtigst: Det tekniske er out-dated længe før møblerne er slidt ned. Løsninger skal derfor være fleksible nok til at optage ny, endnu ukendt teknologi.

Med støtte fra Økonomi- & Erhvervsministeriet er otte ledende danske mødevirksomheder og en række udvalgte videnmiljøer gået sammen om projekt "Fremtidens Mødekoncept".

Målet med projektet er at nytænke og tegne konturerne af én af nicheerne i fremtidens mødemarked: "Det Lærende Møde". Konklusionen er, at opskriften på et lærende møde har fem hovedingredienser:

- > **DIALOG** mellem arrangør og mødested om mødets mål og forventede resultater, hvor mødestedet tager medansvar for mødets indhold.
- > **DELTAGELSE** for alle mødedeltagere, så mødets egne ressourcer kommer til fuld udfoldelse.
- > **DESIGN** af mødets rammer, så rummets form og funktion understøtter læring og kreativitet.
- > **DIGITALISERING** af viden og ressourcer, så mødet har en effektiv "søgemaskine" til læring og innovation.
- > **DRAMATISERING** af mødets indhold og processer, så mødet løfter og motiverer deltageres engagement.

De 8 virksomheder i projektet er: Comwell a-s, DGI-byen, Hilton Copenhagen Airport, Hotel Legoland, Hotel Nyborg Strand, Odense Congress Center, Radisson SAS Hotels & Resorts og Øksnehallen.

Deltagende videnmiljøer er Learning Lab Denmark, Kunstakademiets Arkitekt-skole, Meeting Professionals International samt Wonderful Copenhagen og Danmarks Turistråd, der har dannet fælles sekretariat for projektet.

Denne publikation beskriver fem temaer af betydning for de fysiske rammer af mere effektive møderum. Publikationen er udarbejdet af Kunstakademiets Arkitekt-skole, v. professor Anders Brix og ph.d., lektor René Kural.