

# Formwandler

## Im hybriden Zeitalter braucht es mehr als nur Rechtecke

🕒 Lesen 4 Minuten

Denken Sie an einen typischen Besprechungsraum. Menschen sitzen an einem langen rechteckigen Tisch, der senkrecht zur kurzen Wand steht. Alle drehen sich um, um einen an der Wand angebrachten Bildschirm anzusehen. Sie müssen sich nach vorne beugen, um die virtuell zugeschalteten Kolleg\*innen sehen zu können. Jeder schaut auf den Bildschirm und somit auf die Hinterköpfe der anderen im Raum. Je nachdem, wo man sitzt, kann man die Stimmen hören. Der Hierarchieaspekt wird durch den „Platz am Kopf des Tisches“ noch verstärkt.

Die Hälfte aller Besprechungen ist heute hybrid und Designer\*innen suchen nach Alternativen zur traditionellen Raumgestaltung. Sie wollen Räume, die für jeden funktionieren – für die vor Ort Anwesenden genauso wie für zugeschaltete Kolleg\*innen. Und das bedeutet die Abkehr von der klassischen rechteckigen Konfiguration.

„Es geht vor allem um die Sichtlinien“, erklärt Mary Elaine Roush, Steelcase Global Design Principal. „Wir müssen so planen, dass alle vor Ort Anwesenden Augenkontakt zu den virtuellen Teilnehmenden haben können und jede Art von Inhalt dargestellt werden kann. Gleichzeitig sollten wir das bewahren, was zu einer guten Zusammenarbeit der Teilnehmenden vor Ort beiträgt, nämlich, dass diese einander auch gut sehen können.“

Die Menschen möchten vor allem ins Büro zurückkehren, weil sie mit anderen zusammenarbeiten wollen. Aber die globalen, von Steelcase durchgeführten Studien zeigen, dass die Menschen mit den momentanen Bereichen zur hybriden Zusammenarbeit nicht zufrieden sind. Eine erfolgreiche hybride Zusammenarbeit erfordert, dass man denkt wie ein Regisseur – Beleuchtung, Kamera, Audio, Inhalte. Wo sollten die Kameras befestigt sein, um einen natürlichen Augenkontakt zu ermöglichen? Wie viele Lautsprecher und Mikrofone werden benötigt? Wie können Kabel für die Stromzufuhr verstaut werden, damit sie nicht im Weg sind?

Roush gehörte zu den Designerinnen, die an einer internationalen ‚Design Charette‘ (Planungsmethode nach dem ‚Charette-Verfahren‘) teilnahmen und brachte den Input unserer IT-Partner Microsoft, Zoom, Logitech und Crestron ein. Die Teams dort experimentierten mit neuen Optionen, gleichberechtigte, einfach zu nutzende Räume zu gestalten, die die Teilnahme der Menschen am Gespräch verbessern. „Es ist wichtig, die Möglichkeiten der einzelnen Technologien zu verstehen. Nur so kann man ganzheitliche Lösungen finden, die wirklich funktionieren“, betont Roush.

Die Teams entwickelten neue Raumkonfigurationen, entdeckten neue Konzepte zur Raumnutzung und eine neue Formgebung, die die hybride Zusammenarbeit unterstützen.

## VON HOCH- ZU QUERFORMAT

Hybride Besprechungen helfen Designer\*innen, andere Perspektiven zu entwickeln. Sind weniger Personen anwesend, kann man die Ausrichtung des Raums von Hochformat (mit Blick auf die kurze Wand) auf Querformat (mit Blick auf die lange Wand) anpassen. So gibt man den Menschen auf beiden Seiten der Kamera die Möglichkeit, alle zu sehen und selbst gesehen zu werden. Jede Person im Raum hat den gleichen Abstand zur Kamera. Die von außerhalb zugeschalteten Teilnehmenden können die Gesichtsausdrücke und Körpersprache erkennen.

## **VON ECKEN ZU KURVEN**

Wenn Anstatt von Möbeln und Räumen mit geraden Linien abgerundete oder geschwungene geometrische Formen genutzt werden, können die Menschen im Raum einander immer sehen und befinden sich auf Augenhöhe mit den zugeschalteten Kolleg\*innen. Dieser Blick auf Augenhöhe sorgt für eine gleichberechtigtere Teilnahme zwischen den Personen im Raum und den zugeschalteten. „Mithilfe der Tischform kann man Personen im Raum so positionieren, dass sie die Übertragung auf dem Bildschirm gut verfolgen können“, sagt Roush. „Bei rechteckigen Tischen sind die Personen per Video versetzt und man kann zudem nicht alle sehen. Bewusst gewählte Tischformen, die speziell für Videobesprechungen entwickelt wurden, sorgen dafür, dass alle Teilnehmenden die beste Sicht haben.“

## **HYBRID NUTZERFREUNDLICH GESTALTEN**

„Wir haben lange darüber nachgedacht, wie wir die zugeschalteten Teilnehmenden in Gespräche mit einbeziehen können, ohne dass sie durchgehend vorne ‚auf der Bühne‘ stehen“, erläutert Roush. Die Teams untersuchen, wo zugeschaltete Teilnehmer im Raum am besten platziert werden könnten, um eine persönliche Teilnahme so gut wie möglich zu replizieren. Wenn mehr Flexibilität möglich ist und bessere Sichtlinien geplant werden, können die Designer\*innen für natürlichere, menschlichere Interaktionen sorgen. Über mehrere Monitore, mobile Geräte und neue Software- und Hardwarefunktionen lassen sich Menschen und Inhalte getrennt darstellen. Eine Kamera, die zusammen mit dem Monitor positioniert wird, auf dem die Personen zu sehen sind, sorgt dafür, dass der Augenkontakt aufrecht erhalten werden kann, um ein möglichst natürliches Gespräch zu simulieren.

## **VON WENIGEN ZU VIELEN**

Mehrere Möbelemente oder Monitore, die Bestandteil einer Auswahl an Räumen und Technologieangeboten sind, schaffen eine Vielzahl an Möglichkeiten für verschiedene Arten der hybriden Zusammenarbeit. Viele Faktoren müssen berücksichtigt werden, z.B., auf welche Art der Raum genutzt wird, wie groß der Raum ist und welche Software und Hardware zur Verfügung stehen. Auch, wem der Raum gehört, spielt eine Rolle. Ist der Raum einem bestimmten Team zugeordnet, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass dieses Team die anpassbaren Elemente nutzt. Wird der Raum hingegen gemeinschaftlich genutzt, kann eine feste Konfiguration erfolgreicher sein, da normalerweise nur wenig Zeit bleibt, vor Besprechungen den Raum zu testen oder Geräte neu einzustellen.

