

Patroner, Büchertropfen und Star Wars-Assoziationen

Raumvisionen: Die Preisträger des ekz-Ideenwettbewerbs zur Gestaltung einer Jugendbibliothek

Unkonventionelle und in die Zukunft weisende Entwürfe für die Gestaltung einer Jugendbibliothek sind auf dem 100. Bibliothekartag in Berlin prämiert worden. Der zweite Ideenwettbewerb der ekz.bibliotheksservice GmbH hatte eine große Resonanz: Fast 140 Wettbewerbsbeiträge wurden eingereicht und von einer sechsköpfigen Jury, der Architekten und Bibliotheksexperten angehörten*, gesichtet und bewertet.

Die Jury war sich schnell einig: Das Modell für die Jugendbibliothek des 21. Jahrhunderts gibt es nicht! Die prämierten Entwürfe präsentieren drei Varianten, Jugendliche durch ein modernes und zielgruppenspezifisches Bibliotheks- und Raumkonzept zu erreichen.

Den **1. Preis** erhielt der Entwurf »Medienträume« von Janka Riedel, Annika Ehmsen und Gerrit Hoffschulte, der durch einen neuen, visionären Blick auf Bibliotheken überzeugt. Eine multimediale Bibliothekswelt ermöglicht ein eigenständiges Recherchieren und Lernen in einer modernen Atmosphäre. Multitouch-Wände informieren spielerisch und mit leicht verständlichen Text- und Videobeiträgen über die Funktionsweise der Bibliothek, geben Auskunft über Themen aus der Lebenswelt Jugendlicher und laden zum Stöbern im Bibliotheksbestand ein.

Eine interaktive Patroner-Bücherwand präsentiert Literatur, die mittels verschiebbarer Scanner unter die Lupe genommen werden kann (Titel, Inhaltsangabe und anderes). Sitzmodule mit ausziehbaren Multitouch-Tablets für die In-

ternetrecherche und bequeme Einzel- und Gruppenarbeitsplätze laden zum Verweilen, Austauschen und Arbeiten ein.

Die Jury war sich einig: Diesem Entwurf ist es auf hervorragende Weise gelungen, das Freizeit- und Medienverhalten Jugendlicher konzeptionell und gestalterisch in der Medienauswahl, -recherche und -präsentation aufzugreifen. Die Suche nach Informationen über das Touchscreen-Prinzip, die thematische Präsentation wie auch die Mitbestimmung Jugendlicher bei der Bestückung der Bücherwand mithilfe eines virtuellen Voting-Prinzips sind zukunftsweisend.

Der **2. Preis** ging an den Entwurf »Stellwerk« von Johannes Hartmann und Felix Amtsberg, der sich durch eine originelle und ungewöhnliche Idee auszeichnet: Traditionelle Regalsysteme werden durch ein von der Decke hängendes tropfenförmiges Modulsystem ersetzt, das funktional sowohl dem Verweilen und Arbeiten (»Lesenester«) als auch der Medienpräsentation (»Büchertropfen«) dient.

Die »Tropfen« sind an einem Aluminium-Leichtlauf-Schienensystem befestigt, lassen sich im Raum verschieben und ermöglichen so eine hohe Flexibilität. Jedes Lesenest ist mit einem Arbeitstisch, Spotlights und einer Medienbox zur multifunktionalen Versorgung ausgestattet. Ungestörtes Lesen und Arbeiten im Innern dieses hängenden Stofftropfens dürfte ein außergewöhnliches Vergnügen sein. Die Büchertropfen bieten Platz für verschiedene Buchformate und verfügen über einen integrierten Tastbildschirm, der alle im Regal befindlichen Medien anzeigt und über LED-Tracker direkt findet.

Die Wirkung des Raumes auf den Betrachter ist in diesem Entwurf einzigartig: Die im Raum verteilten, scheinbar schwebenden »Tropfen« wie auch ein überzeugendes Farb- und Lichtkonzept lassen eine gleichsam poetisch anmutende Bibliothekswelt entstehen, die Neugier weckt und zum Verweilen einlädt.

Der Entwurf »Lamorph« von Ralf Schuber wurde für sein funktional-ästhetisches und individuelles Bibliotheksraumkonzept im futuristischen Stil mit einem **3. Preis** gewürdigt. Sein Raum- und Einrichtungskonzept schafft eine eigene, abgeschlossene Welt, die Raumschiff-Assoziationen à la Star Wars wachruft. Durch einen spielerischen Umgang mit der organischen Formenvielfalt wird ein ganz besonderes Ambiente erzeugt, das zum Arbeiten, Verweilen und zum Entspannen in Rückzugs- und Chill-out-Zonen einlädt. Das Raumkonzept sieht einen Lern-, Arbeits- und Lesebereich, eine Nonbook-Relax-Medienzone und eine Multimediazone mit 3D-Filmen und Gamekonsolen vor. Die Jugendbibliothek wird als Erlebnis- und Freizeitorientiert.

Während die ersten beiden Entwürfe Jugendliche im Alter von 13 bis 25 Jahre ansprechen, wirkt dieser Entwurf in Struktur und Design besonders für Jugendliche im Alter 12 bis 16 Jahre »authentisch«. Auch männliche Jugendliche dürften sich von dieser ganz eigenen und modernen Space-Welt angezogen fühlen.

Eine Präsentation aller Siegerentwürfe gibt es unter: www.ekz.de

*Prof. Dr. Kerstin Keller-Loibl,
Vorsitzende der Jury*



Der Siegerentwurf: Recherchieren und Lernen in einer modernen Atmosphäre mit Multitouch-Wänden und einer interaktiven Patroner-Bücherwand.

Foto: J. Riedel, A. Ehmsen, G. Hoffschulte

* Der Jury gehörten an: Ute Palmer-Horn (Landesfachstelle für das öffentliche Bibliothekswesen, München), Brigitte Fritschle (ekz.bibliotheksservice GmbH), Prof. Dr. Martin Götz (Hochschule der Medien, Stuttgart), Oliver Silge (Leistungsphase Architekturbüro, Nordkirchen), Ulrich Henzler (Totems Communication GmbH, Stuttgart), Prof. Dr. Kerstin Keller-Loibl (Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig, Vorsitz).