

Raumvisionen für Jugendbibliotheken

Wie sieht eine Bibliothek für Jugendliche aus? Dieser Frage widmete sich der Ideenwettbewerb „medien(t)räume: raumvisionen“ zur Gestaltung einer Jugendbibliothek. Wir stellen Ihnen die Siegerprojekte vor.

Gesucht wurden unkonventionelle Ideen und Raumkonzepte für eine Jugendbibliothek. Die Entwürfe sollten eine Atmosphäre schaffen, die zum Verweilen einlädt, das Interesse von Jugendlichen weckt und ihnen den Zugang zur „Wissenswelt Bibliothek“ ermöglicht. Das Raumkonzept galt es am Beispiel der Jugendbibliothek der Stadtbibliothek Leipzig mit einer Größe von 180 Quadratmetern zu entwickeln.

Knapp 140 Wettbewerbsbeiträge wurden eingereicht. Eine Jury unter Vorsitz von Kerstin Keller-Loibl prüfte die Entwürfe und ermittelte die Preisträger. Einigkeit bestand darüber, dass es ein Modell für „die“ Jugendbibliothek des 21. Jahrhunderts nicht geben kann. Die prämierten Entwürfe präsentieren drei Varianten, Jugendliche durch ein zielgruppenspezifisches und zukunftsweisendes Bibliotheks- und Raumkonzept zu erreichen.

Aus der Begründung der Jury:

1. Preis: „Medienträume“

Janka Riedel, Interior Design
B.A./Raumstrategien, Hamburg
Annika Ehmsen, Interior Design
B.A./Raumstrategien, Kiel

Gerrit Hoffschulte, Kommunikationsdesign
B.A., Kiel

„ Der Entwurf überzeugt durch einen neuen, visionären Blick auf eine Jugendbibliothek des 21. Jahrhunderts. Das traditionelle Bibliotheksbild wird durch eine gelungene Verknüpfung von Alt und Neu, von Real und Virtuell entscheidend modernisiert. Eine multimediale Bibliothekswelt ermöglicht ein eigenständiges Recherchieren und Lernen in einer unkonventionellen und modernen Atmosphäre. ‚Informieren und Lernen‘, ‚Recherchieren und Auswählen‘, ‚Arbeiten und Vertiefen‘ heißen die drei Bereiche, die zugleich eine Anleitung zur Bedienung einer Bibliothek darstellen. Funktionale Multitouchwände dienen als Raumteiler und lassen aufgrund ihrer Transparenz einen großzügigen Raumeindruck entstehen. “

„ Dem 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. “



2. Preis: „Stellwerk“

Close up – Arbeitsgemeinschaft:
Felix Amtsberg, Johannes Hartmann,
Architekten, Kassel



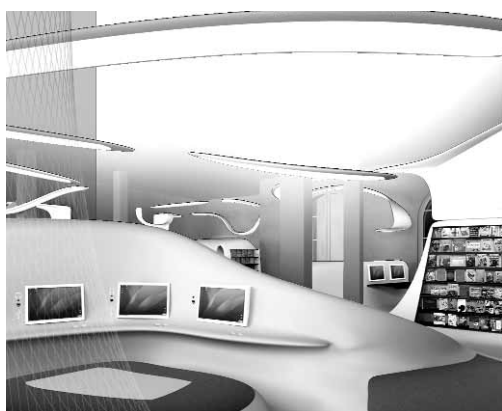
Aus der Begründung
der Jury:

„ Der Bibliotheks-Entwurf zeichnet sich durch eine originelle und ungewöhnliche Idee aus: Traditionelle Regalsysteme werden durch ein von der Decke hängendes tropfenförmiges Modulsystem ersetzt, das funktional sowohl dem Verweilen und Arbeiten („Lesenster“) 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 innerhalb eines durchgängigen Gesamtkonzepts. “

„ 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. Die klare Formensprache hat Markencharakter. Der Entwurf wird Jugendliche und junge Erwachsene in besonderer Weise ansprechen. “

3. Preis: „Lamorph“

Ralf Schubert,
R.S. Architekten, Koblenz



Aus der Begründung
der Jury:

„ Der Entwurf überzeugt durch ein modulares, funktional-ästhetisches und individuelles Bibliotheksraumkonzept im futuristischen Stil. Das 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 Verweilen und Entspannen einlädt. “

„ In diesem Entwurf wird der Funktion der Jugendbibliothek als Erlebnis- und Freizeitort (Chillen, Spielen, Treffen mit Freunden, gemeinsames Lernen) ein besonders hoher Stellenwert eingeräumt, was den Bedürfnissen und Wünschen der Zielgruppe entspricht. Während die ersten beiden Entwürfe Jugendliche im Alter von 13 bis 25 Jahren ansprechen, wirkt dieser Entwurf in Struktur und Design besonders für Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren ‚authentisch‘. Auch männliche Jugendliche dürften sich von dieser ganz eigenen und modernen ‚Space-Welt‘ angezogen fühlen. “



medien(t)räume: raumvisionen | Der Ideenwettbewerb wurde von der ekz.bibliotheksservice GmbH durchgeführt. Die Preisträger werden am 23. November in Wien und am 24. November 2011 in Salzburg vorgestellt. Weitere Informationen: www.ekz.de