

Henrik Jochumsen, Dorte Skot-Hansen,  
Casper Hvenegaard-Rasmussen

# Erlebnis, Empowerment, Beteiligung und Innovation: Die neue Öffentliche Bibliothek

## Einleitung

Entgegen allen Prophezeiungen ihres Untergangs ist die Öffentliche Bibliothek alles andere als tot. Stattdessen konnten wir während der letzten Dekade eine Transformation von einer mehr oder weniger passiven Sammlung von Büchern und anderen Medien zu einem aktiven Erlebnis- und Inspirationsraum beobachten. Die Schlagworte einer Veränderung von ‚collection to connection‘ oder sogar ‚collection to creation‘ treffen eher zu als die vorhergesagte Transformation von ‚bricks to clicks‘. Diese Entwicklung lädt zu einer Debatte ein: über die aktuelle Zweckbestimmung der Öffentlichen Bibliothek, wie man sie weiter entwickeln und wie sie lokale und nationale Leitlinien erfüllen kann. In diesem Kapitel wollen wir zu dieser Debatte beitragen, indem wir ein ‚Vier-Räume-Modell‘ vorstellen, das vier übergeordnete Ziele für die Öffentliche Bibliothek formuliert und gleichzeitig vier Räume skizziert, die helfen, diese Ziele zu erfüllen. Es wird sich herausstellen, dass das Modell nicht nur einen Beitrag zur laufenden Diskussion über die Zukunft der Öffentlichen Bibliothek leistet. Es kann ebenso als praktisches und hilfreiches Werkzeug zur Entwicklung, zum Bau, zur Gestaltung, zur Organisation und Reorganisation Öffentlicher Bibliotheken und darüber hinaus für das Management und die Kommunikation in Bezug auf die Bibliotheksentwicklungsplanung und ihre Zielvorgaben dienen. Daher wurde das Modell auch seit seiner Einführung im dänischen Bibliothekswesen 2010 in verschiedener Weise für die Entwicklung von Bibliotheken genutzt, von umfangreichen Programmen bis zu kleineren Veränderungen in der Organisation einer Bibliotheks-zweigstelle.

Die Vorstellung des Vier-Räume-Modells wird in drei Teilen erfolgen. Zunächst möchten wir uns auf einige Vorüberlegungen hinsichtlich der heutigen Haltung sowohl zur digitalen als auch zur physischen Bibliothek konzentrieren. Anschließend werden wir das Modell mit seinen vier grundlegenden Zielen und den vier Räumen erläutern und zur Illustration der verschiedenen Räume einige Beispiele aus Bibliotheken vorstellen. Schließlich werden wir auch Beispiele dafür präsentieren, wie das Modell heute im Bibliothekswesen der Nordischen Länder verwendet wird. Der Beitrag ist die überarbeitete Fassung eines Artikels, der in *New Public Library* 113, 2012 erschienen ist.

## Die physische und die digitale Bibliothek

Die beschleunigte Entwicklung und Verbreitung des Internets seit Mitte der 1990er Jahre hat in den darauffolgenden Jahren Unsicherheiten hinsichtlich der Zukunft der physischen Bibliothek erzeugt. Würde die neue Möglichkeit eines Internetzugangs dazu führen, dass Nutzer/innen die Bibliothek nur noch aus der Entfernung nutzen und die physische Bibliothek nicht mehr besuchen? Und würden Bibliothekar/innen durch ‚Cybrarians‘ – Internet-Bibliothekar/innen – ersetzt, wie es in dem deutschen Vortrag *Vom Bibliothekar zum Cybrarian – die Zukunft des Berufs in der virtuellen Bibliothek* (Lux 1995) auf der 61. IFLA-Konferenz vorhergesagt wurde? Mit anderen Worten: Würde sich die physische Bibliothek wie wir sie seit Jahrhunderten kannten im Cyberspace auflösen? Wie wir wissen, ist dies nicht geschehen. Tatsächlich sind heute die Möglichkeiten der physischen Bibliothek durch viele internetbasierte Angebote erweitert worden, während die Informationsressourcen, die Menschen aus der Bequemlichkeit ihres Zuhauses heraus – oder von wo auch immer sie wollen – nutzen können, immer umfangreicher werden. Aber zu genau der gleichen Zeit werden wir Zeugen einer Renaissance der physischen Bibliothek (Hvenegaard-Rasmussen/Jochumsen 2009).

Sowohl große als auch kleinere Städte haben in den letzten Jahren neue und oft schlagzeilenträchtige Bibliotheken gebaut. Die ikonische Öffentliche Bibliothek von Seattle, die ästhetische Hauptbibliothek von Amsterdam und die vom Kolosseum inspirierte Öffentliche Bibliothek von Salt Lake City sind nur einige Beispiele. Und während der nächsten Jahre werden die neue Hauptbibliothek von Birmingham – die größte Öffentliche Bibliothek im Vereinigten Königreich – und der *Multimedia Space* in Aarhus – der zweitgrößten Stadt Dänemarks – neue internationale Standards für Bibliotheksgebäude setzen. Gleichzeitig gibt es keine Hinweise darauf, dass Menschen aufgehört haben, die physische Bibliothek zu nutzen – sie nutzen sie lediglich auf neue Weise. Die physische Bibliothek und die Entwicklung neuer Medienformen und -technik sind keine kollidierenden Gegensätze. Tatsächlich verändert sich im Laufe der Jahre die Rolle der physischen Bibliothek. Wie Untersuchungen des dänischen Kommunalverbandes zeigen, verlassen die meisten Nutzer heutzutage die Bibliothek, ohne etwas ausgeliehen zu haben (Kommunernes Landsforening 2004).

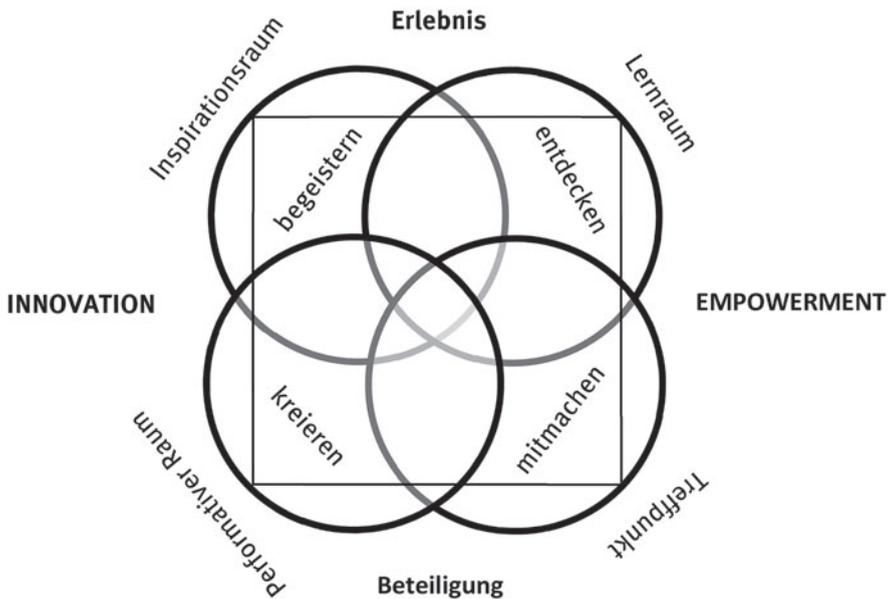
Folglich ist die physische Bibliothek keinesfalls tot. Tatsächlich legen die jüngsten Entwicklungen nahe, dass die physische Bibliothek lebendiger ist denn je. Der britische Bibliotheksbau-Experte Brian Edwards drückt es so aus: „IT does not destroy the library but liberates it into providing new kinds of public services, attracting a potential new audience“ (Edwards 2009, xiii). Mit anderen Worten: Wir beobachten eine Verwandlung von einer mehr oder weniger passiven Sammlung von Büchern und anderen Medien hin zu einem aktiven Erlebnis- und

Inspirationsraum und zu einem lokalen Treffpunkt. Aber wie die ebenfalls britische Bibliothekswissenschaftlerin Anne Goulding betont, rufen die technische Entwicklung und ihre Auswirkung auf die Öffentliche Bibliothek eine Diskussion über den Raum der Öffentlichen Bibliothek hervor, die sich auf die Fragen konzentriert, wofür dieser genutzt und wie er weiterentwickelt werden soll und wie er eine Reihe von Zielvorgaben lokaler und nationaler Regierungen erfüllen kann (Goulding 2009, 1). Letztere Feststellung trifft sowohl auf die physische als auch auf die digitale Bibliothek zu.

## Das Vier-Räume-Modell

Während der vergangenen 10 bis 15 Jahre hat sich das gesellschaftliche Umfeld der Öffentlichen Bibliotheken – und damit auch die gesellschaftliche Legitimation der Bibliotheken – auf entscheidende Weise verändert. Tendenzen zur Globalisierung, De-Traditionalisierung, kulturellen Freizügigkeit und eine Entwicklung hin zu einer zunehmend multikulturellen Gesellschaft sind inzwischen deutlich. Führende Soziologen wie Zygmunt Baumann (1998) und Anthony Giddens (1991) haben Konzepte wie die ‚postmoderne‘ oder ‚spätmoderne‘ Gesellschaft veröffentlicht, die nahelegen, dass wir einen radikalen Wandel durchleben oder dass sich wenigstens bestimmte Tendenzen wie das Verschwinden von Traditionen, der Bedarf an individueller und institutioneller Reflektion oder der Mangel an gesellschaftlicher Kohäsion radikalisiert haben (Hvenegaard-Rasmussen/Jochumsen 2007). Das bedeutet, dass wir mehr denn je wissen müssen, wer wir sind, dass wir uns in Bezug auf andere Menschen und die Gesellschaft als Ganzes öffnen müssen, dass wir an unsere eigene Stärke und unseren eigenen Wert glauben müssen und dass wir in der Lage sein müssen, Veränderungen anzunehmen – und auch selber einzuleiten. Dies trifft nicht nur für Bibliotheksnutzer/innen oder Bürger/innen allgemein zu, sondern auch für die Bibliothek als Institution und hier liegt die Substanz hinter einer Phrase wie ‚from collection to connection‘. Im Lichte dieser Entwicklung betrachtet wird ein neues Modell der Bibliothek gebraucht, das die Herausforderungen der gesellschaftlichen Entwicklung mit der Bibliothek in Beziehung bringt und das gleichzeitig die Potentiale der zukünftigen Bibliothek herausarbeitet.

Auf der Basis dieser Entwicklung schlagen wir das untenstehende Modell sowohl als Rahmen einer Diskussion über die Werte der Öffentlichen Bibliothek zu Beginn des neuen Jahrtausends als auch als ein konkreteres Werkzeug zur Gestaltung, Entwicklung und (Re)organisation der Bibliothek vor.



**Abb. 1:** Die Vier Räume der Öffentlichen Bibliothek.

Dem Modell nach ist es die Hauptaufgabe der Bibliothek, die folgenden Ziele zu verfolgen:

- Erlebnis
- Beteiligung
- Empowerment
- Innovation

Während sich die ersten beiden Ziele besonders auf die Wahrnehmung, Erlebnisse und Beteiligung des Individuums auf seiner Suche nach Bedeutung und Identität in einer komplexen Gesellschaft beziehen, unterstützen die anderen beiden gesellschaftliche Bestrebungen: Empowerment betrifft die Entwicklung von starken und unabhängigen Bürgern/innen, die ihre Alltagsprobleme selbständig lösen können, Innovation hängt mit dem Finden neuer Antworten auf praktische Probleme oder der Entwicklung komplett neuer Konzepte, Methoden oder künstlerischer Ausdrucksformen zusammen. Beides ist für das Überleben von Staaten im globalen Wettbewerb entscheidend. Angesichts dessen ist es insbesondere interessant zu betrachten, wie Bibliotheken Kreativität und Innovation als Wettbewerbskräfte anregen und verstärken können.

Aber Kreativität und Innovation sind auch aus weniger prosaischen Gründen wichtig. In Zukunft brauchen wir nicht nur etwas, wovon wir leben, sondern auch etwas, wofür wir leben. Hierzu können Bibliotheken beitragen, indem sie Räume zum Lernen, für Erlebnisse, zum Abhalten von Treffen und als Möglichkeit des kreativen Ausdrucks anbieten. Diese Dinge sind nicht als isolierte, individuelle, sondern nur als überlappende Funktionen vorstellbar, die sowohl im digitalen als auch im physischen Raum der Bibliothek interagieren. Das Modell weist auf die Möglichkeiten des Erlebnisses, der Entdeckung, der Partizipation und der Kreativität hin, die die neue Bibliothek ihren Nutzern/innen bieten muss. Auf diese Weise dient das Vier-Räume-Modell nicht nur der Analyse, sondern enthält eine Vision für die Bibliothek, die aus vier verschiedenen überlappenden Räumen besteht.

- Inspirationsraum
- Lernraum
- Treffpunkt
- Performativer Raum

Die vier Räume sind nicht als konkreter ‚Raum‘ im physischen Sinne zu verstehen, sondern eher als Möglichkeiten, die sich sowohl in der physischen Bibliothek als auch im Cyberspace manifestieren können. In einer idealen Bibliothek unterstützen diese vier Räume einander und dadurch gleichzeitig die Ziele der Bibliothek. Die Hauptaufgabe ist es, alle vier Räume in Interaktion zu bringen, indem man sie in die Architektur, die Gestaltung, die Dienstleistungen und Angebote sowie die Partnerschaften der Bibliothek integriert. Im Folgenden werfen wir einen näheren Blick auf die vier Räume.

## Inspirationsraum

Dies ist der Raum für bedeutungsvolle Erfahrungen, also solche, die unsere Sichtweisen verändern. Dies kann durch *Storytelling* und andere künstlerischen Ausdrucksformen in allen medialen und kulturellen Formen und Gattungen geschehen. Der Inspirationsraum sollte das Bedürfnis erzeugen, die vertrauten Wege zu verlassen. Dafür muss sich der Raum für das Irrationale, Emotionale und Chaotische öffnen, indem er eine Vielfalt ästhetischer Erfahrungen zulässt. Es muss an dieser Stelle nicht weiter erwähnt werden, dass die Öffentliche Bibliothek schon immer ein Inspirationsraum war, egal, ob dieser mit Bildung, Aufklärung und sozialer Mobilität oder mit Freizeitaktivitäten, Unterhaltungsbedürfnissen und anderen Interessen der Nutzer/innen verbunden war. Aber die Konjunktur des Kon-

zepts der Erlebnisgesellschaft während der letzten zwei Dekaden hat eine Neuinterpretation der Bibliothek als Inspirationsraum offensichtlich notwendig gemacht.

Der Begriff der Erlebnisgesellschaft bezieht sich auf den deutschen Soziologen Gerhard Schulze (1992) und seine These, dass die Dimension des Erlebnisses immer mehr Raum in unserem Alltagsleben einnimmt. Danach sind Erlebnisse und die Suche nach ihnen eine sehr wichtige Komponente im Lebensentwurf, der Identität und nicht zuletzt im Kulturkonsum vieler Menschen geworden. Dies kann mit dem Konzept der Erlebnisökonomie in Verbindung gebracht werden, wonach jedes Unternehmen, das sich in einem Marktumfeld behaupten will, in dem ein harter Wettbewerb um die Aufmerksamkeit der Kunden/innen herrscht und die Möglichkeiten der Konsumenten/innen endlos sind, nicht mehr allein durch das Angebot von Waren und Dienstleistungen überleben kann. Stattdessen muss jede/r einzelne Wettbewerber/in aktiv an neuen Erlebnissen arbeiten und jedes Produkt muss eine Geschichte erzählen können, die deutliche, emotional gefärbte Spuren hinterlässt (Pine/Gilmore 1999). dies gilt auch für die Öffentliche Bibliothek in einer Situation des intensivierten Wettbewerbs. Die Konkurrenz zwischen den Angeboten der Bibliothek und dem neuen Typus von Buchhandlungen mit einem einladenden Café, gemütlichen Sesseln und der Gelegenheit zur Lektüre aktueller Neuerscheinungen und Periodika vor Ort ist größer geworden. Warum sollte man nicht die Buchhandlung aufsuchen, wenn sie insgesamt ein ‚cooler‘ Erlebnis verspricht (Hvenegaard-Rasmussen et al. 2008)?

Aus diesem Grund sind ‚Erlebnis‘, ‚Storytelling‘ und ‚öffentlicher Ausdruck‘ zu Markenzeichen kultureller Institutionen geworden und damit auch in den Alltag Öffentlicher Bibliotheken vorgedrungen. Sichtbar wird dies zum Beispiel an der Zentralbibliothek im schwedischen Malmö, die ihr Image gerade von einer eher traditionellen Bibliothek zur „Darling Library in the World – your life, your dreams, your library“ gewandelt hat. Die *Darling Library in the World* ist eine Strategie, mit der die Bibliothek versucht, durch die Entwicklung neuer Formen der Öffentlichkeit, eine beachtliche Menge an Programmarbeit und Aktivitäten, neue Partnerschaften und eine neue, offene und flexible Gestaltung der Bibliotheksräume die Zahl ihrer Nutzer/innen und Besucher/innen zu erhöhen. Ein anderes Beispiel für eine Bibliothek, die das Konzept der Erlebnisgesellschaft aufgenommen hat, ist die Zentralbibliothek von Cerritos nahe Los Angeles, die sich selbst als ‚Erlebnisbibliothek‘ darstellt und Themenräume sowie Bühnengestaltungen in den Mittelpunkt stellt. Oder die beinahe weltberühmte Bibliothek im dänischen Hjørring, die für ihre verschiedenen Szenarios in lebendigen Farben bekannt ist, die Verspieltheit, Überraschung und Zufälligkeit fördern sollen und alle durch ein langes rotes Band, das sich durch die gesamte Bibliothek zieht, miteinander verbunden sind. In Bezug auf die vier Hauptziele des Vier-Räume-Modells steht der Inspirationsraum insbesondere für Innovation und Erlebnis.

## Lernraum

Der Lernraum steht insbesondere für Erlebnis und *Empowerment*. In diesem Raum können Kinder, Jugendliche und Erwachsene die Welt erkunden und entdecken und dabei durch freien und ungehinderten Zugang zu Information und Wissen ihre Kompetenzen und Möglichkeiten erweitern. Lernen ist in der Bibliothek ein konstantes Angebot. Es geschieht durch Spiel, künstlerische Aktivitäten, Kurse und viele andere Aktivitäten. Die Stärke der Bibliothek ist, dass Lernen als ein dialogorientierter Prozess gesehen wird, der vom persönlichen Erfahrungshintergrund der Nutzer/innen und ihren Wünschen, die eigenen Lernbedürfnisse zu definieren, ausgeht; Lernen findet in der Bibliothek nicht immer in einer informellen Umgebung statt. Aber die heutige Bibliothek muss sich der Herausforderung stellen, die sich insbesondere durch die Bedürfnisse junger Menschen nach einem erlebnisorientierteren Lernen durch spielerische, interaktive und soziale Lernformen ergeben. Neben dem Zugang zu Information und Wissen in analoger und digitaler Form wird Lernen zum Beispiel durch Hausarbeits-Cafés, Arbeitsplätze für das Selbststudium und offene Kurse unterstützt.

Während der letzten Dekade hat sich die Aufmerksamkeit für die Bibliothek als Lernraum erhöht. Dies spiegelt sich in nationalen Strategiepapieren wie dem norwegische Weißbuch zu Bibliotheken (Norwegisches Kultusministerium 2009) und dem Dänischen Bericht zu Bibliotheken in der Wissensgesellschaft (Dänische Agentur für Bibliotheken und Medien 2010) wider. Letzterer geht von der Frage aus, wie Bibliotheken die dänische Globalisierungsstrategie unterstützen können, die Wohlfahrt und Fortschritt durch Innovation und gesellschaftliche Kohäsion sicherstellen will. Mit anderen Worten: Wie kann die Bibliothek eine Bevölkerung unterstützen, die sich in einer globalisierten, postindustriellen Gesellschaft durch Wandel von Information in Wissen und von Wissen in Kreativität – und nicht zuletzt in Innovation – behaupten muss?

Ein gutes Beispiel für Bibliotheken, in denen Lernen eine entscheidende Rolle spielt, sind die *Idea-Stores* in Tower-Hamlets im östlichen Teil London (siehe dazu den Beitrag von Sergio Dogliani in diesem Band, S. 124–137). Tower Hamlets ist einer der diversifiziertesten Bezirke Londons mit einer großen Gruppe von Einwohnern, die aus Bangladesch stammen. Es ist zudem einer der unterprivilegiertesten Bezirke Londons mit einer hohen Arbeitslosigkeit, Überbevölkerung und einer Bildungsrate, die signifikant unter dem nationalen Durchschnitt liegt. Das Gesamtkonzept der *Idea-Stores* war es, die Bibliothek sowohl neu zu denken als auch neu zu vermarkten, um ihr eine neue, aktivere Rolle bei der Lösung der großen sozialen und ökonomischen Herausforderungen des Bezirks zuzuweisen. Dazu wurden die *Idea-Stores* so gestaltet, dass sie das Beste aus dem Bibliothekswesen und dem Bildungsbereich vereinen und auf neue, aufregende

Weise anbieten können. Zusätzlich zu traditionellen Bibliotheksdienstleistungen, haben die *Idea-Stores* ebenso ein vielfältiges Angebot der Erwachsenenbildung wie Berufsberatung und Lernlabore.

Ein Weg, um dem Bedürfnis junger Menschen nach einem eher erlebnisorientierten Lernen durch spielerische, interaktive und soziale Lernformen entgegenzukommen, könnte ein Projekt wie *Die Kinderbibliothek als Experimentarium* der Region Nordjütland in Dänemark aus dem Jahr 2005 sein. Ziel war es, eine anregend gestaltete Bibliothek zu schaffen, die Kindern neue Erlebnisse ermöglicht. Dahinter stand die Idee, einerseits den Kindern einen haptischeren und körperlicheren Zugang zu Bibliotheksangeboten zu verschaffen und andererseits die Materialien der Bibliothek, insbesondere Bücher, aktiver zu vermitteln. Genauso ist auch die Kinderbibliothek in der Erlebnisbibliothek von Cerritos konzipiert, nämlich als ein Experimentarium, das Lernen und Spielen vereint. Ein ganz neues Beispiel ist der Bereich für Kinder im Alter von 9-12 Jahren in der Zentralbibliothek von Malmö, der *Balangam* (ein hebräisches Wort für Chaos) genannt wird. Hierbei handelt es sich um ein neues Konzept für ein ‚Geschichtenexploratorium‘, das die Grenzen des physischen Raums aufhebt. Durch verschiedene Workshops, zum Beispiel Film, Schreiben und Internetvermittlung, sollen innovative, experimentelle und spielerische Angebote für Tweens entstehen.

## Treffpunkt

Der Treffpunkt ist ein offener, öffentlicher Raum und ein Ort zwischen Arbeit und Zuhause, wo Bürger/innen andere Menschen treffen können, die wie sie selbst oder auch ganz verschieden sind. In einer partikularisierten Gesellschaft brauchen Individuen Plattformen, auf denen sie Menschen begegnen, die unterschiedliche Interessen und Werte haben und wo sie sich mit Meinungen auseinandersetzen müssen, die sie durch Diskussion und Debatte herausfordern. Der Treffpunkt bietet den Rahmen für unverbindliche, zufällige Begegnungen, sowohl in kleinen, intimen Räumen als auch in Loungebereichen mit Zeitungen und Cafés; aber auch für organisierte Treffen, auf denen Themen und Probleme analysiert und diskutiert werden können. Treffen können sowohl vor Ort als auch im Internet über Chats, Blogs oder andere soziale Netzwerke stattfinden. Der Treffpunkt bezieht sich insbesondere auf Empowerment und Beteiligung.

Immer wenn die Bibliothek als Treffpunkt diskutiert wird, hört man auch vom Konzept des ‚Dritten Raums‘. Ein Dritter Raum kann als Ort definiert werden, an dem Menschen sich generationenübergreifend und unabhängig von Herkunft oder Kultur begegnen können. Das Konzept lässt sich auf den amerikanischen

Soziologen Ray Oldenburg und sein Buch *The Great Good Place* (1999) zurückführen, in dem er die unterschiedlichen öffentlichen Orte betrachtet, an denen Menschen zusammenkommen und die familiären und geschäftlichen Sorgen ausblenden können. Oldenburg sieht diese Orte als soziales Herz einer Gemeinschaft und Basis der Demokratie. Auf ähnliche Weise argumentiert der norwegische Bibliothekswissenschaftler Ragnar Audunson, wenn er den Bedarf nach Treffpunkten niedriger Intensität, Foren, in denen wir Menschen mit anderen als unseren eigenen Interessen treffen, feststellt (Audunson 2005). Diese Orte können als Alternative zu Treffpunkten hoher Intensität, die eher Grenzen und Unterschiede konstituieren, gesehen werden:

A viable local community needs arenas that can provide a minimum community in values, meeting places where people can meet, communicate and be active together across generations and social and ethnic belongings as well as arenas for debate and discussion on social and political issues (Audunson 2005, 435-436).

Ein gutes Beispiel für eine Bibliothek, die solche Treffpunkte anbietet, ist die Zentralbibliothek in Seattle. Diese Bibliothek dient sowohl für Besucher/innen als auch für die Einwohner/innen als riesiges Wohnzimmer mitten in der Stadt, wo man sich treffen, miteinander in Kontakt kommen oder auch nur entspannen kann. Ein weiteres gutes Beispiel für eine Bibliothek als urbaner Treffpunkt ist die neue Zentralbibliothek von Amsterdam, die *Openbaare Bibliotheek*, deren Loungekonzept mehr als 1.500 über das gesamte Gebäude verteilte Sitzmöglichkeiten, ein Café und ein trendiges Restaurant im Obergeschoss umfasst. Raum für Debatten und Diskussionen findet sich in der gerade eben umgebauten Zentralbibliothek von Kopenhagen, an der nicht eine Woche ohne eine Diskussionsveranstaltung zu Themen von öffentlichem Interesse vergeht.

## Performativer Raum

Während die drei oben beschriebenen Räume im Kontext Öffentlicher Bibliotheken wohlvertraut sind, kann der performative Raum als etwas Neues gesehen werden. Dieser Raum steht insbesondere mit Beteiligung und Innovation im Zusammenhang. Im performativen Raum können Nutzer/innen in der Interaktion mit anderen und durch die Begegnung mit Kunst und Kultur zu neuen künstlerischen Ausdrucksformen inspiriert werden. Hier haben sie Zugang zu Werkzeugen, die ihre kreativen Aktivitäten durch interaktive Computerspiele, Schreiben, Audio- und Videoproduktion fördern und sie können durch Workshops – zum Beispiel mit professionellen Künstlern/innen, Designern/innen und Multimedia-

Entwicklern/innen – Unterstützung für diese kreativen Aktivitäten erhalten. Schließlich kann der performative Raum den Nutzern/innen als eine Plattform zur Vermittlung ihrer Arbeiten und Produkte durch Verbreitung und Veröffentlichung und durch das Angebot einer Bühne für ihre Aktivitäten dienen.

In ihrem neuen Leitbild *Confronting the Future* (Levien 2011) spricht die *American Library Association* von verschiedenen Dimensionen, die sich jeweils zwischen zwei Polen ansiedeln lassen. Jede Bibliothek muss sich ihren Platz zwischen diesen Polen suchen, um eine Vorstellung davon zu entwickeln, wie sie am besten ihren Nutzern/innen und ihrer Kommune dienen kann. Eine der Dimensionen – ‚collection‘ und ‚creation‘ – steht zwischen zwei Polen, von denen der letztere ziemlich genau unserem Konzept vom performativen Raum entspricht. Danach beschreibt ‚creation‘ eine Bibliothek, die ihre Rolle in Richtung eines Ortes erweitert hat, an dem Medien für Information, Wissen, künstlerischen Ausdruck und Unterhaltung produziert werden. In einer solchen Bibliothek finden sich Ausstattungen und Räume, die Autoren/innen, Redakteuren/innen, Künstlern/innen, und anderen Kreativen helfen, alleine oder in Gruppen neue Arbeiten sowohl zum persönlichen Gebrauch als auch zur Weiterverbreitung in alten und neuen Medienformaten zu produzieren (Levien 2011, 5).

Die Berücksichtigung individueller Fähigkeiten der Nutzer/innen ist besonders wichtig, wenn die Generation der sogenannten ‚Digital Natives‘ angesprochen wird. Das Konzept der ‚Digital Natives‘ beschreibt die Generationen, die nach den späten 1960er Jahren geboren wurden, also nach der allgemeinen Einführung digitaler Technik (Palfrey/Gasser 2008). Angehörige dieser Generationen sind es gewohnt, kulturelle Ausdrucksformen nicht nur zu konsumieren, sondern auch zu produzieren. Daher stellen sie an kulturelle Institutionen Anforderungen hinsichtlich der Möglichkeiten der Nutzerbeteiligung und der nutzergesteuerten Veränderung. Wenn die Bibliothek für diese Generationen weiterhin relevant bleiben will, muss sie performative Räume anbieten, in denen Kreativität und kreative Beteiligung ermöglicht werden.

Ein klassischer Weg, performative Räume zu schaffen, ist das Angebot von Orten für Veranstaltungen in der Bibliothek oder auch von verschiedenen Ausstellungsflächen. Aber erst wenn Schlüsselworte wie Machen, Herstellen, Publizieren, Arbeiten und Erleben ins Zentrum der Arbeit rücken, schafft es die Bibliothek wirklich, ihrer Kernidentität etwas hinzuzufügen. Diese Schlüsselworte könnten die Überschrift der neuen Bibliotheken *Treffpunkt* und *Library 10* im finnischen Helsinki sein. Beide Bibliotheken wenden sich an junge, kreative Selbständige. In der *Library 10* können die Nutzer/innen Musik machen und Aufnahmen sowie Videos einspielen und bearbeiten. Zudem befindet sich dort eine Aufführungsmöglichkeit und die Bibliothek hilft bei der Veröffentlichung der Produkte. In Zusammenarbeit mit den Nutzern/innen passt die Bibliothek

ihre Aktivitäten und Angebote dauernd an und bleibt damit in einer sich ständig verändernden Medienwelt immer auf dem Laufenden. In Kopenhagen wurde in mehreren Bibliotheken eine *Demothek* eingerichtet. Die *Demothek* wird als ‚Underground Library‘ vermarktet und wie die *Library 10* ist sie ein Ort, an dem kreative Jugendliche mit Hilfe der Bibliotheken künstlerische Werke produzieren und verbreiten können. Zusammen mit den Jugendlichen organisieren die Bibliotheken Konzerte, Veranstaltungen, Ausstellungen und Workshops und fördern dadurch nicht nur deren Kreativität, sondern positionieren sich selbst als attraktive Partner für eine Zielgruppen, die traditionell schwer zu erreichen ist. Als letztes Beispiel für die Bibliothek als performativer Ort sei noch erwähnt, dass ‚hackerspaces‘, ‚makerspaces‘ und ‚Fab-labs‘ ihren Weg in die Öffentlichen Bibliotheken finden und diese inspirieren. In Dänemark gibt es viele Beispiele für Bibliotheken, die innovative Umgebungen anbieten und für ihre Gemeinde Orte der Kreativität schaffen, an denen Technik auf einem Basislevel vermittelt wird.

## Rezeption und Ausblick

In den drei Jahren seit seiner ersten Präsentation wurde das Vier-Räume-Modell auf vielfältige Weise in der Bibliothekswelt der Nordischen Länder rezipiert. Um die unterschiedlichen Verwendungen vorzustellen, möchten wir einige wenige aber anschauliche Beispiele geben. Wie bereits erwähnt war es unsere Hoffnung, dass das Modell sowohl als Ausgangspunkt für Reflektion als auch als Möglichkeit zur Prioritätensetzung und Zielfindung innerhalb der Bibliothek Verwendung finden kann. Genauer gesagt war es unsere Intention, dass das Modell im Rahmen einer Diskussion der übergreifenden Funktion und Legitimation der Bibliothek sowohl im Inneren in Bezug auf die Mitarbeiter/innen aber auch nach außen in Bezug auf Politiker/innen, Nutzer/innen und Partner/innen wirken kann. Ebenfalls wäre es gut, wenn Bibliotheken in der Lage wären, das Modell als ein Instrument der Planung und Gestaltung ihrer physischen Räume, ihrer Dienstleistungen sowie ihrer Kommunikation zu verwenden. Aber gibt es einen Konsens über die vier wesentlichen Ziele, was bedeuten diese überhaupt und sind sie ausreichend und eng gefasst genug, um die Bibliothek und ihre politische Legitimation im neuen Jahrtausend zu beschreiben? Und wären auch kleinere Bibliotheken in der Lage, alle genannten vier Räume auf sich selbst zu beziehen oder wäre dies in Hinsicht auf Größe und verfügbare Ressourcen zu ambitioniert und damit unrealistisch?

Der Blick auf die tatsächliche Verwendung des Vier-Räume-Modells zeigt ein vielfältiges Bild. An unterschiedlichen Orten wurde das Modell als ein sehr kon-

ketes Instrument zur Neuorganisation oder Neugestaltung einer existierenden Bibliothek genutzt. Dies ist zum Beispiel in der Zentralbibliothek der norwegischen Stadt Trondheim geschehen. Gleichzeitig wurde das Modell aber auch in Verbindung mit der Realisierung neuer Bibliotheken wie zum Beispiel der neuen Zentralbibliothek in Oslo verwendet, die 2016 eröffnet werden wird. Auch spielt es eine wichtige Rolle in verschiedenen Entwicklungsplänen wie zum Beispiel dem Projekt *Out of the Box*, das durch die dänische Kulturagentur gefördert wird. Dieses Projekt setzt sich mit dem Bedarf an neuen Partnerschaften zwischen Bibliotheken, dem öffentlichen Sektor, dem Markt und der Zivilgesellschaft auseinander. Unter anderem ist in diesem Projekt eine Empfehlung für die Arbeit mit Partnerschaften entstanden, in der das Vier-Räume-Modell als Rahmen für die Auswahl und Priorisierung möglicher Partner/innen eingeführt wird. Ein umfassenderer Ansatz in der Verwendung des Modells findet sich in einem Projekt, das von einer dänischen gemeinnützigen Gesellschaft (Realdania) aufgesetzt wurde, die zusammen mit der dänischen Kulturbehörde Projekte im gebauten Umfeld fördert. Hier wird das Modell als Ausgangspunkt für die Entwicklung eines sogenannten Modellprogramms der physischen Bibliothek genutzt. Ziel des Programms ist es, durch das Beispiel wegweisender Bibliotheken und durch Innovationen in Gestaltung und Funktion den Bau neuer Bibliotheken zu fördern.

In verschiedenen Bibliotheken wurde das Vier-Räume-Modell als Ausgangspunkt für die Inspiration und die Zielfindung in der Entwicklung neuer Bibliotheksentwicklungspläne und -richtlinien verwendet. Dies war im norwegischen Bezirk Buskerud und Arendal genauso wie in der dänischen Gemeinde Roskilde der Fall. Letztere ist ein gutes Beispiel für das Potential des Modells als Management- und Kommunikationswerkzeug. Als die Bibliotheken von Roskilde ein neues Bibliotheksleitbild entwickelten, wurde das Modell als umfassendes Rahmenwerk für diesen Prozess genutzt. Die vier Hauptziele – Erlebnis, Beteiligung, Empowerment und Innovation – wurden diskutiert und auf den lokalen Kontext bezogen. Anschließend wurden die vier Räume in Bezug zu den lokalen Gegebenheiten gesetzt und vier neue Bereiche wurden identifiziert: die musikalische Bibliothek (der Inspirationsraum), die Digitale Bibliothek (der Lernraum), die Bibliothek als Ort der Begegnung (Treffpunkt) und die dynamische Bibliothek (der performative Raum). Alle Mitarbeiter/innen wurden an einem Planungsprozess beteiligt, in dem die existierenden Angebote und Dienstleistungen der Bibliothek herausgearbeitet wurden. Hierbei konnte eine Stärken- und Schwächenanalyse der Bibliothek mit dem entstehenden Leitbild abgeglichen werden. Heute dient das Modell als Steuerungsinstrument für die Art und Weise, in der Bibliotheksmitarbeiter/innen, das Management, Politiker/innen und Partner/innen mit den Zielen der Bibliothek arbeiten und über sie sprechen. Als Kuriosität wäre noch zu erwähnen, dass die Bibliotheken in Roskilde auf dieser Grundlage ein Karten-

spiel entwickelt haben, das unter anderem als Ausgangspunkt für Vorstellungsgespräche dienen soll.

Zu guter Letzt möchten wir ein Projekt mit dem Namen *From model to effect* vorstellen. In diesem Projekt entwickeln 15 Bibliotheken aus der Region Kopenhagen Konzepte, um Bibliotheken als Institutionen, die wesentlich zum Gelingen des Wohlfahrtsstaates beitragen, zu erhalten und weiterzuentwickeln. Wie sich herausgestellt hat, ergibt sich durch das Vier-Räume-Modell eine Verbindung zwischen den verschiedenen Räumen des Modells und der Förderung und Unterstützung von zum Beispiel Empowerment und Innovation. Demzufolge überschreitet das Modell die enge Verbindung zwischen Bürgern/innen und Bibliothek, indem es die Fähigkeit der Bürger/innen unterstützt, aktiv an der demokratischen Entwicklung der Gesamtgesellschaft teilzuhaben. Es ist die Intention des Projektes, solche Thesen auszuprobieren und zu dokumentieren, da sie von zentraler Bedeutung für die Definition der Rolle der Bibliothek als demokratischer Knotenpunkt und als Plattform für Bildung und den Austausch öffentlicher Meinung sind.

Es ist deutlich geworden, dass das Vier-Räume-Modell heute als ein Instrument für die Organisation, die Gestaltung und die Entwicklung der Öffentlichen Bibliothek dient und gleichzeitig bestimmte – für das Bibliothekswesen wichtige – Werte vermittelt. Auch wenn die breite praktische Verwendung des Modells ein wichtiger Indikator seiner Nützlichkeit ist, ist die enge Verbindung mit übergeordneten Werten ebenfalls von zentraler Bedeutung. Einige dieser Werte sind in der Öffentlichen Bibliothek, wie wir sie seit Jahrzehnten oder sogar Jahrhunderten kennen, sehr vertraut, andere mögen in neue Richtungen weisen. Entscheidend ist, dass Bibliothekare/innen, Politiker/innen und Bibliotheksnutzer/innen dieses Modell verwenden können, um zu diskutieren und zu entscheiden, auf welche Werte die Öffentliche Bibliothek in den nächsten Jahren aufbauen soll. Der Gegenpol ist eine Bibliothek, die nur auf Ausleihzahlen und der Ratio zwischen Angebot und Nachfrage basiert. Aus diesem Grund hoffen wir, dass das Vier-Räume-Modell zusammen mit anderen qualifizierten Konzepten und Ideen als eine Plattform zukünftiger Inspiration, Diskussion und Innovation für die Öffentliche Bibliothek dienen wird.

*Übersetzung: Melanie Volk*

## Literatur

- Audunson, R. (2005): „The public library as a meeting place in a multicultural and digital context – the necessity of low intensive meeting places“. In: *Journal of Documentation* 61:3, 429–441.
- Baumann, Z. (1998): *Globalisation: The Human Consequences*. Cambridge: Policy Press.
- Edwards, B. (2009): *Libraries and Learning Resource Centres*. London: Elsevier Architectural Press.
- Giddens, A. (1991): *Modernity and Self-Identity. Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Policy Press.
- Goulding, A. (2009): „The Rise, Fall and Rise of the British Public Library Building“. Vortrag auf dem 17. BOBCATSSS Symposium 28-30 Januar 2009. <http://eprints.rclis.org/bitstream/10760/12939/1/73.pdf>
- Hvenegaard-Rasmussen, C.; Jochumsen, H. (2007): „Problems and Possibilities. The Public Library in the Borderline Between Modernity and Late-Modernity“. *The Library Quarterly* 77: 1, 45–60.
- Hvenegaard-Rasmussen, C.; Jochumsen, H.; Skot-Hansen, D. (2008): „Learning from Experience Economy. The Danish Way“. Vortrag auf der fünften International Conference on Cultural Policy Research, Yeditepe University, Istanbul.
- Hvenegaard-Rasmussen, C.; Jochumsen, H. (2009): „The Fall and Rise of the Physical Library“. Vortrag auf dem 17. BOBCATSSS Symposium 28-30 Januar 2009. <http://eprints.rclis.org/bitstream/10760/12925/1/40.pdf>
- Kommunernes Landsforening (2004): *Brugernes adfærd på folkebibliotekerne*. Kopenhagen: Kommunernes Landsforening.
- Levien, R.E. (2011): *Confronting the Future. Strategic Visions for the 21<sup>st</sup> Century Public Library*. ALA Office for Information Technology Policy, Policy Brief No. 4. [http://www.ala.org/offices/sites/ala.org.offices/files/content/oitp/publications/policybriefs/confronting\\_the\\_futu.pdf](http://www.ala.org/offices/sites/ala.org.offices/files/content/oitp/publications/policybriefs/confronting_the_futu.pdf)
- Lux, C. (1995): „Vom Bibliothekar zum Cybrarian. Die Zukunft des Berufs in der Virtuellen Bibliothek“. Vortrag auf der 61. IFLA-Konferenz. <http://archive.ifla.org/IV/ifla61/61-luxc.htm>
- Norwegisches Kultusministerium (2009): *Libraries. Knowledge Commons, Meeting Place and Cultural Arena in a Digital Age*. Report No. 23 to the Storting. Englische Zusammenfassung: [http://www.regjeringen.no/pages/2479579/PDFS/STM\\_200820090023000EN\\_PDFS.pdf](http://www.regjeringen.no/pages/2479579/PDFS/STM_200820090023000EN_PDFS.pdf).
- Oldenburg, R. (1999): *The Great Good Place. Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons and other hangouts at the heart of the community*. New York: Marlowe and Company.
- Palfrey, J.; Gasser, U. (2008): *Born Digital. Understanding the First Generation of Digital Natives*. New York: Basic Books.
- Pine B.J.; Gilmore, J.H. (1999): *Experience Economy. Work is a Theatre and Every Business a Stage*. Boston: Harvard Business School Press.
- Schulze, G. (1992): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt: Campus.