

## SPAȚII INOVATIVE ÎN BIBLIOTECILE GERMANE

MARIAN SUCIU

Biblioteca Județeană „Octavian Goga” Cluj  
marian.suciu@bjc.ro

DIANA BACIU

Biblioteca Județeană „Octavian Goga” Cluj  
diana.baciu@bjc.ro

**ABSTRACT:** This article presents the innovative spaces present in the German libraries, as discovered by the librarians from three county libraries from Romania during their 2023 study visit, made possible through the grant offered by the Association Bibliothek & Information International. The paper emphasizes the importance of developing new spaces in libraries as they can help with: improving the various skills or knowledge-base of the readers/members of the library, as in the case of the Makerspace, the spaces for playing video games, or the Holocaust exhibition space; developing a new community service, as in the case of the music recording studio and the dog reading room; or attracting more patrons due to the unusual design of the building, as in the case of the Stuttgart Library.

**KEYWORDS:** innovative spaces, makerspace, library services, community, library design

În prezent, datorită evoluției tehnologice, conceptul de literație nu se mai referă doar la capacitatea de a citi cărți în format tradițional, ci și la aceea de a accesa informația cu ajutorul noilor tehnologii sau de a exprima o idee cu ajutorul acestor tehnologii. În acest context, bibliotecile se străduiesc să încorporeze noile tehnologii, dar și să creeze spații în care utilizatorii pot beneficia de ateliere de literație în utilizarea noilor tehnologii<sup>1</sup>. Importanța creării, în bibliotecile publice, a unor spații pentru diverse activități, precum ”a unor încăperi în care să se poată asculta muzică, a unor spații pentru vizionarea de filme a unor încăperi

pentru întâlniri, dar și a unor studiouri multimedia cu facilități de editare”<sup>2</sup>, este susținută și de Hellen Niegaard, consultant al Asociației Bibliotecilor Daneze și fost director al unor biblioteci din Danemarca. Pentru a afla mai multe despre cum poate fi modernizată o bibliotecă astfel încât să integreze aceste noi tipuri de spații, dar și pentru a descoperi modele de bune practici în crearea de ateliere de literație tehnologică, un grup de bibliotecari de la Biblioteca Județeană ”Octavian Goga” Cluj, Biblioteca Județeană Mureș și Biblioteca Județeană ”Ioniță Scipione Bădescu” Sălaj au vizitat 9 biblioteci germane cu sprijinul financiar

<sup>1</sup> Katy Kavanagh Webb, *Development of Creative Spaces in Academic Libraries: A Decision Maker's Guide* (Cambridge: Chandos Publishing, 2018), 3.

<sup>2</sup> Hellen Niegaard, „Library Space and Digital Challenges,” *Library Trends*, vol. 60, nr. 1 (2011): 181.

oferit de asociația germană Bibliothek & Information International.

Unul dintre cele mai importante spații inovative descoperite în timpul vizitei la bibliotecile din Republica Federală Germania fost makerspace-ul de la Biblioteca Orășenească Ulm (*Stadtbibliothek Ulm*). Prin crearea unui makerspace (spațiu pentru creație), această instituție își încurajează utilizatorii să devină creatori, nu doar spectatori. Folosind acest makerspace, utilizatorii bibliotecii învață cum să rezolve probleme întâmpinate în timpul procesului de creație, să vizeze la idei creative unice și să caute scurtături pentru a crea ceva mai rapid<sup>3</sup>. Acest spațiu se recomandă ca un centru de învățare tehnologică continuă, dar care stimulează și creativitatea utilizatorilor. Nu există “două makerspace-uri la fel, unele se concentrează pe meșteșugărit, pictură sau alte ramuri artistice; pe când altele pun accentul pe tehnologie cu imprimante 3D, aparate de tăiat cu laser, studiouri muzicale sau ateliere de programare pe calculator”<sup>4</sup>. Astfel, cei care ajung să frecventeze makerspace-ul dobândesc, prin ateliere de instructaj și prin experimentele efectuate, cunoștințe asupra modului de utilizare a aparaturii din acel spațiu, precum și noi competențe digitale sau din domeniul STEM, în funcție de specificul makerspace-ului<sup>5</sup>.

Makerspace-ul de la Biblioteca Orășenească Ulm este dotat cu imprimante 3D, mașini de cusut automatizate și o mașină de gravare în lemn. Acest spațiu de la biblioteca publică din orașul Ulm dorește să îi atragă pe cetățenii orașului să vină la bibliotecă cu propriile

materiale și să folosească makerspace-ul bibliotecii în mod independent, după parcurgerea unui atelier de inițiere. În timp ce makerspace-ul de la biblioteca din Ulm este dedicat folosirii, în mod liber, de către utilizatori pe întreaga perioadă a programului bibliotecii, mini-makerspace-ul de la Biblioteca Centrală din Frankfurt am Main (*Stadtbücherei Frankfurt am Main*) poate fi folosit de toți utilizatorii bibliotecii doar în zilele în care bibliotecarii nu desfășoară ateliere educative dedicate elevilor sau studenților. La biblioteca publică din Frankfurt am Main se organizează numeroase ateliere educative atât pe imprimarea 3D, cât și pe programarea brațului robotic Dobot, a robotului Ada, dar și a celorlalți roboți de învățare.

Un alt mod prin care bibliotecile germane de astăzi contribuie la alfabetizarea digitală este prin intermediul spațiilor pentru jocuri video. Importanța acestor spații se datorează curentului de dezvoltare a “literațiilor multiple”, care propune dezvoltarea competențelor digitale și de creație manuală în cadrul bibliotecii - datorită faptului că sistemul educațional actual se concentrează mai mult pe dezvoltarea literației tradiționale, ocupându-se de dezvoltarea competenței de scriere și citire și oferind foarte puțin timp pentru dezvoltarea altor literații<sup>6</sup>. De asemenea, putând accesa jocuri video la bibliotecă, adolescenții sunt încurajați să aibă “o interacțiune pozitivă cu [...] [tehnologia], să se folosească de imaginație, [să dobândească] abilități de rezolvare a problemelor și ajung să beneficieze de oportunități de a conduce [echipe], de a participa

<sup>3</sup> Ana Canino-Fluit, „School Library Makerspaces. Making It up as I Go,” *Teacher Librarian*, vol. 41, nr. 5 (2014): 21.

<sup>4</sup> Heather Moorefield-Lang, „Change in the Making Makerspaces and the Ever-Changing Landscape of Libraries,” *Tech Trends*, vol. 59, nr. 3 (2015): 107.

<sup>5</sup> Amy Vecchione et al., „Encouraging a Diverse Maker Culture,” *The Maker Space. Librarian’s Sourcebook* (Facet Publishing, London, 2017), p. 69.

<sup>6</sup> Ron T. Brown et al., „The Fusion of Literacy and Games: A Case Study in Assessing the Goals of a Library Video Game Program,” *Library Trends*, vol. 61, nr. 4 (2013): 756.

într-o competiție, de a munci în echipă și a colabora”<sup>7</sup>. Însă, după cum am descoperit în Frankfurt am Main la Biblioteca Centrală *Sachsenhausen* (*Bibliothekszentrum Sachsenhausen*), nu este suficient să existe un loc dedicat pentru adolescenții care doresc să se bucure de jocuri video, ci trebuie să existe și personal dedicat care să îi supravegheze, să organizeze concursuri de jocuri video și cluburi dedicate unui anumit tip de jocuri, precum FIFA (ce simulează o competiție de fotbal).

Conceptul “literațiilor multiple” nu presupune doar dezvoltarea competențelor digitale, ci subliniază și modalitățile prin care utilizarea unor tipuri de comunicare, cum ar fi sunetul muzical sau creațiile audio, poate conduce la creșterea motivației, a încrederii în sine, a capacității de acțiune și de a exprima stări afective sau a sentimentului de incluziune pentru persoanele provenind din categorii sociale defavorizate<sup>8</sup>. În plus, dată fiind relația bilaterală și profundă dintre muzică și limbaj, muzica poate fi integrată în practica educațională curentă pentru învățarea unei limbi străine<sup>9</sup>. În acest sens, în cadrul secțiunii Biblioteca muzicală (*Musikbibliothek, MuBi*) situată la subsolul Bibliotecii Centrale din Frankfurt am Main (*Stadtbücherei Frankfurt am Main*), a fost înființat un studio de înregistrări de înaltă calitate, Main. Klang, cu o suprafață de 16m<sup>2</sup>, cu izolare fonică. Studioul este rezultatul unui proiect desfășurat de bibliotecă în parteneriat cu Universitatea de Științe Aplicate din Frankfurt și este dotat cu echipamente software și hardware moderne: software

Cubase Pro 12, Ableton Live 11 Suite, FL-Studio Signature Bundle, microfoane, midi-controller, interfață audio, mixer, difuzor, căști. Main. Klang este un loc de întâlnire creativ, destinat tuturor celor care doresc să înregistreze muzică sau chiar un podcast, să facă schimb de idei despre muzică sau să lucreze la producția de muzică digitală și beneficiază de asistență permanentă din partea unui specialist de la universitatea parteneră. Utilizarea studioului de înregistrare este gratuită pentru persoanele cu vârsta de peste 18 ani care dețin un permis de bibliotecă valid și poate fi rezervat o dată pe săptămână în intervalele orare disponibile.

Un studio performant de înregistrare (MusicLab) se află și la primul etaj al Bibliotecii Orășenești *München* din HP8 (*Münchner Stadtbibliothek im HP8*), în care muzicienii pot cânta vocal, la instrumente sau pot crea muzică împreună. Dispozitivele de înregistrare, microfoanele, unele instrumente muzicale și multe altele sunt disponibile gratuit, pe baza rezervării, în camera izolată fonic. Spațiul este pus la dispoziție muzicienilor din *München* în cadrul proiectului *Track 'n' Field* (în care sesiunea este înregistrată și vizual) și este astfel valorificat și pentru crearea unei colecții muzicale audio și video locale, care poate fi accesată de orice utilizator al bibliotecii.

Atât la Biblioteca Centrală *Sachsenhausen*, cât și la Biblioteca Orășenească din Neu-Ulm (*Stadtbibliothek Neu Ulm*), am întâlnit spații inovative, precum “Biblioteca de Obiecte” prin care se încurajează protejarea mediului înconjurător. Utilizatorii ce apelează la

<sup>7</sup> Kathy Sanford, „Videogames in the Library? What Is the World Coming To?,” *School Libraries Worldwide*, vol. 14, nr. 2 (2008): 85.

<sup>8</sup> Lucia Suzanne Smith, *Literacy, sound and technology in youth studio recording practices* (Master of arts thesis, McGill University, 2021), 3, accesat la data de 21.09.2023 <https://escholarship.mcgill.ca/concern/theses/gq67jw85z>.

<sup>9</sup> Siyu Chen, *Music as a Bridge to Literacy and Multiliteracies Development for Second Language Learners*, (Master degree dissertation, University of Windsor, 2023), 32, accesat la data de 21.09.2023 <https://scholar.uwindsor.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=10060&context=etd>.

“Biblioteca de Obiecte” împrumută obiecte pe care, cel mai probabil, le-ar folosi o singură dată, precum bormașina sau paletele de badminton. Astfel, utilizatorii bibliotecii vor evita achiziționarea unor produse pe care le vor folosi o singură dată, pentru a le abandona într-un dulap sau poate chiar arunca la gunoi după o vreme. De asemenea, conform studiilor, aceste biblioteci care încurajează împrumutul de obiecte contribuie la dezvoltarea unor competențe la utilizatorii lor, deoarece aceștia pot împrumuta gratuit diverse aparate tehnice și pot învăța, urmând pașii din manualele de utilizare, cum să le folosească - mai apoi aceștia pot să devină liberi profesioniști și să câștige un venit din utilizarea unor aparate, precum bormașina, mașina de cusut și așa mai departe<sup>10</sup>.

“Biblioteca de Obiecte” poate conține și alte tipuri de itemi, cum ar fi instrumentele muzicale. Interesul manifestat în multe biblioteci din Germania pentru educația muzicală a utilizatorilor prin oferirea unui fond bogat și de calitate din domeniul muzicii se regăsește și în oferirea posibilității de a împrumuta la domiciliu diverse instrumente muzicale, care pot fi regăsite în catalogul bibliotecilor și rezervate în prealabil. Biblioteca Centrală din Frankfurt am Main (*Stadtbücherei Frankfurt am Main*), precum și Biblioteca Centrală din Stuttgart au destinat spații speciale în săli pentru organizarea bibliotecii de obiecte (*Die Bibliothek der Dinge*), unde se regăsesc instrumente muzicale de diverse tipuri (cu claviatură, cu coarde, de suflat, de percuție).

Studii recente au demonstrat că antrenamentul muzical are un impact asupra întăririi funcțiilor neuronale, precum și o conexiune cu activitatea de lectură a copiilor din zonele sărace<sup>11</sup>, astfel încât biblioteca, prin organizarea acestor spații, joacă un rol important de incluziune pentru categoriile de utilizatori din medii defavorizate, sprijinind fără discriminare dezvoltarea acestora.

Un proiect de pionierat în bibliotecile germane, care necesită un spațiu special amenajat, îl reprezintă Reading Sniffer, lectura asistată de câine în Biblioteca Municipală Neu-Ulm (*Stadtbücherei Neu-Ulm*). Beneficiile folosirii terapiei cu câini, inclusiv în biblioteci, sunt atestate de numeroase studii, printre ele regăsindu-se amplificarea stării emoționale de bine, calm și bucurie<sup>12</sup>, ca fundament pentru procesul de învățare. Începând cu anul școlar 2021- 2022, biblioteca a organizat un spațiu într-o încăpăre mai redusă ca dimensiuni, cu mobilier pentru lectură și jocuri pentru copiii din ciclul primar, cu un colț amenajat pentru câinele Anuk. În colaborare cu profesorii de la ciclul primar, bibliotecarii programează copiii cu dificultăți în învățarea cititului, generate de anumite afecțiuni sau blocaje emoționale, pentru sesiuni de lectură “pentru câine” de 30 de minute. Bucuria lecturii cu glas tare, încrederea în sine și pronunția corectă sunt astfel stimulate, fără teama de critică sau judecată exterioară, activitatea având un rol terapeutic pentru copii. Spațiul permite lectura fără distragere din exterior pentru copii, iar câinelui o mișcare liberă în timpul activității. Proiectul este corelat cu direcțiile noi de dezvoltare a serviciilor

<sup>10</sup> Jonas Söderholm, *Borrowing and Lending Tools: The Materiality of X-Lending Libraries* (PhD dissertation, University of Borås, 2018), 62, accesat la data de 22.09.2023, <https://hb.divaportal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1192733&dswid=-9020>.

<sup>11</sup> “Study: Learning a musical instrument boosts language, reading skills,” *PBS*, accesat la data de 11.10.2023,

<https://www.pbs.org/newshour/nation/learning-musical-instrument-improves-language-reading-skills>.

<sup>12</sup> Julian Aiken, “Who Let the Dog Out? Implementing a Successful Therapy Dog Program in an Academic Law Library”: 13, *Trends in Law Library Management and Technology*, 21, accesat la data de 12.10.2023, <https://openyls.law.yale.edu/bitstream/handle/20.500.13051/17718/21TrendsLLibrMgmtTech13.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.

de bibliotecă, privită ca “al treilea spațiu”, al învățării non-formale și al unei abordări inovatoare, pozitive și creative a nevoilor utilizatorilor.

Biblioteca Centrală din Stuttgart constituie un spațiu inovativ datorită faptului că arhitectul coreean Eun Young Yi i-a dat un design exterior sumbru, asemenea unui cub de ciment nefinisat, iar unii trecători chiar au ajuns să o poreclească “închisoarea cărților”<sup>13</sup> datorită esteticii clădirii. Însă, intrând în clădire, utilizatorii sunt surprinși de spațiul cubic gol enorm din inima bibliotecii, “bazat pe structura geometrică a Panteonului din Roma”,<sup>14</sup> și care te îndeamnă la o meditație religioasă sau filozofică în bibliotecă. Mai apoi, urcând la ultimul etaj al bibliotecii și privind în jos, vizitatorii au impresia că au pătruns într-un labirint alb în care cărțile, documentele audio-video, picturile grafice și utilizatorii sunt elementele care imprimă culoare și viață acestei biblioteci.

Nu în ultimul rând, la sediul din Frankfurt am Main al *Bibliotecii Naționale a Germaniei (Deutsche National Bibliothek)* am descoperit expoziția permanentă “Exil. Experiență și Memorie”, organizată de departamentul care se ocupă de Arhiva Germaniei din Exil 1933-1945. Acest spațiu expozițional inedit aduce în fața utilizatorului povestea celor care au fugit din Germania Nazistă, a destinului celor care au reușit să scape și a celor

care nu au reușit. Între cele 300 de exponate regăsim “colecții de scrisori și corespondență, decupaje din diverse ziare ale vremii, manuscrise, [...], fotografii și documente personale, jurnale sau volume de poezii, geamantane și alte obiecte”<sup>15</sup>. Prin această expoziție, tinerilor utilizatori li se face o introducere educativă în realitățile acelor vremuri a ororilor Holocaustului, astfel încât aceștia să nu repete greșelile trecutului.

În concluzie, putem afirma că, în cadrul vizitei de studiu în Germania din luna mai 2023, susținută prin finanțarea de către Asociația Bibliothek & Information International, grupul de bibliotecari de la cele trei biblioteci județene a descoperit o diversitate de spații inovative în bibliotecile publice din Germania. Bibliotecarii au remarcat că, în timp ce unele biblioteci s-au concentrat pe crearea unor spații de alfabetizare în noile tehnologii prin crearea unor makerspace-uri, altele s-au dedicat dezvoltării spațiilor pentru înregistrări audio, iar alte biblioteci s-au concentrat pe dezvoltarea unor “Biblioteci de Obiecte”, pentru a ajuta la dezvoltarea competențelor tehnice ale utilizatorilor, dar și cu un scop ecologic. Însă, cu siguranță că toți participanții au rămas impresionați de arhitectura bibliotecii din Stuttgart și marcați de expoziția permanentă despre exilul german și Holocaustul de la Biblioteca Națională din Frankfurt am Main.

<sup>13</sup> Joyce Sternheim et al., “European Projects and Trends,” *Better Library and Learning Space: Projects, Trends and Ideas* (London, Facet Publishing, 2013), 66.

<sup>14</sup> Ibid.

<sup>15</sup> Carlotta Döhn, “Meet me in the Archive,” *schirn de*, accesat la data de 14.10. 2023, [https://www.schirn.de/en/magazine/context/2022/kunst\\_fuer\\_keinen/meet\\_me\\_in\\_the\\_archive/](https://www.schirn.de/en/magazine/context/2022/kunst_fuer_keinen/meet_me_in_the_archive/).