



edie
multiΣhuset
i Århus

Århus Kommunes Biblioteker • maj 2002

kroppen sjælen visionen VISIONEN

Visionsgruppen

Morten Kyng,
Direktør, dr. scient, Center for IT-forskning,
Århus Universitet

Hans Peter Svendler Nielsen,
Prorektor, Arkitektskolen i Aarhus

Ivar Moltke,
Arkitekt, Direktør, Create.dk

Preben Mejer,
Udviklingsdirektør, Tele Danmark

Steen Berg,
Turistchef, Århus Kommune

Knud Schulz,
Chef for Hovedbiblioteket Århus

Kaj Grønbæk,
Docent, Center for Pervasive Computing,
Århus Universitet

Rolf Hapel,
Stadsbibliotekar,
Århus Kommunes Biblioteker

Redaktion og tekst: Jesper Ploug Mehlsen
og Rolf Hapel, Århus Kommunes Biblioteker
Layout og illustrationer: Søren Holm,
Århus Kommunes Biblioteker

www.multimediehuset.dk

Multimediehuset

– sted for viden og personlig vækst

Multimediehuset er et center for borgernes søgning og deling af viden. Et dynamisk fristed for alle, som ønsker viden, inspiration, innovation og personlig vækst.

Redskaberne er både den nyeste IT og de traditionelle trykte medier.

Huset er med til at fastholde og udvikle byens førerposition på IT-området - lokalt, regionalt, nationalt og internationalt.

Multimediehuset er rum til fordybelse, væren og viden. Et attraktivt, intelligent og interaktivt hus, som understøtter brugernes lyst til at lære og at opleve via forskellige medier.

Multimediehuset er en vigtig del af netværket mellem institutioner for viden-, læring- og kultur i Århus-området og knytter an til lignende miljøer i ind- og udland.



Multimediehuset indeholder:

- Et åbent, aktivt og uformelt læringscenter med studie- og opholdsfaciliteter. Teknologistøttet undervisning, fjern-undervisning, telekonferencecenter, 'intelligente' mødelokaler, fora, auditorier. Hertil er knyttet faciliteter til konferencer og møder som en del af de samlede konferencemuligheder, som Århus tilbyder.
- Århus-regionens hovedbibliotek, hvor alle borgere har adgang til viden og kultur formidlet via en bred vifte af medier og materialer: Bøger, tidsskrifter, aviser, video'er, cd'er, playstation-spil, cd-rom, dvd'er, e-bøger, netopkoblede pc'er, præsentationsskærme etc. Med andre ord: Et multiplum af medier karakteriseret ved høj kvalitet i indhold – til at låne med eller til at bruge på stedet.
- En lokalitet, der sætter nye standarder for præsentation af tematiske virtuelle udstillinger fra førende lokale, nationale og internationale kultur- og vidensinstitutioner. Kulturelle tilbud af høj kvalitet formidlet via tele- og IT-faciliteter.
- Et helt særligt område for børn, hvor deres lyst til at læse og lære bliver stimuleret gennem leg og oplevelse. Et sted som appellerer både til det kropsligt sansende og til fantasien.

De unikke funktioner er rammet ind af et byggeri af æstetisk og signalgivende kvalitet, som er med til at sætte Danmark på den internationale dagsorden for kulturbygninger.

husets baggrund

HUSETS BAGGRUND

Akkumuleret viden

Hver ny generation tilføjer ligeså meget viden som summen af alle tidligere generationer

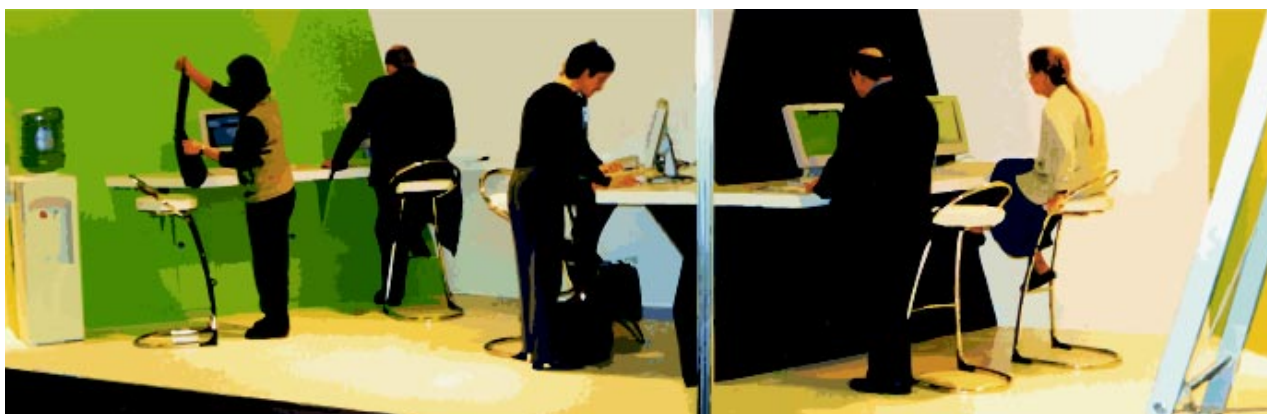
Traditionen for biblioteker er flere tusinde år gammel. Siden tidernes morgen har mennesker skrevet bøger og samlet dem på særlige steder. Således fordobles mængden af værker i løbet af 10-20 år. Ligesom viden. Denne arvemasse er stor.

I bogen 'The age of spiritual machines'¹⁾ skriver Ray Kurzweil, at denne vækst i viden er et universelt princip, der rækker helt tilbage til det første liv på jorden.

Mediet er langt fra ligegyldigt. Eksempelvis taler 'Moore's lov' om en fordobling af computeres kapacitet hver 18. måned. Internettet vokser endnu hurtigere. Men det er kun et eksempel på det mere overordnede princip. Den underliggende opdrift er viden. Den er drivkraften i medieudviklingen. Med andre ord - hver ny generation tilfører ligeså meget viden som hele menneskehedens historie har gjort før dem. Et uendeligt - nærmest udødeligt - princip. Og et princip, som forpligter.



1) Ånden i maskinen : hvordan vort liv, arbejde og måde at tænke på vil udfolde sig i en ny tid med intelligente maskiner / Ray Kurzweil. - 1. udgave. - Viby J. : JP Bøger, 2001. - 489 sider



Medierne spiller sammen

Spådommene er mange: Bøger bliver udkonkurreret af Internet. Biograffilm bliver overhalet af video og DVD. Netop nu diskuterer man mediekonvergens, hvor medierne smelter sammen, for eksempel til en mobil platform, hvor man både kan læse bøger, aviser, tidsskrifter og se TV og film. En Multimediale notebook PC kan allerede købes som medlemstilbud i Super Brugsen.

Samtidig er det en kendsgerning, at der udkommer stadig flere bøger og tidsskrifter. Der bliver produceret stadig mere TV og flere biograffilm. Der udvikles stadig flere formater for fysiske digitale medier, som cd, cd-rom, dat, dvd, dvd-rom, dvd-audio, PS2, laser- og mini-disc. Netbårne medieformater som Html, XML, Mpeg, MP3, Real Audio, Windows media og andre vinder frem. Den store vækst i viden, uddannelse og indhold i arbejdsliv betyder, at der er plads til endnu flere forskellige medier. Hånd i hånd med den øgede viden følger øget velstand. Ny viden gør os i stand til at lave mere på den samme tid. Forbruget vokser næsten tilsvarende. Denne velstand betyder, at vi ikke står overfor valget mellem TV eller teater – mellem bog eller Internet. Vi har råd og tid til mere, og tilbuddene er mangfoldige.

Mediekonvergens er derimod kraftig på udbydersiden. Her hersker stordriftsfordelene. Den samme nyhed bliver f.eks. formidlet samtidig via TV, Internet, tidsskrifter, film og bøger som CNN/AOL/TIME/Warner. De forskellige medier markedsfører hinanden ligesom i Disney Corp. Her udgør oplevelsesparker, film, tegneserier og merchandise en helhed, hvor hver enkelt del understøtter resten i et nøje planlagt og komponeret samspil. Multimediale huset giver borgerne et sted, hvor de har adgang til viden på alle medier.



Det er Multimediale husets forudsætning

husets idé

HUSETS IDÉ



Krydsfelt for viden og kultur

Multimediehuset er ikke en konkurrent til andre medier. Det er en medspiller. Det indgår i et netværk af videns- og kulturformidlende institutioner og virksomheder. Sammen med boghandlerne styrker det interessen for bøger. Sammen med biografene forstærker det interessen for film. Sammen med aviserne inspirerer det til at tage del i kulturlivet. Sammen med folkeskolen styrker det evnen og lysten til læsning. Sammen med Center for Informationsteknologi og Universitetet udvikler det et vækstlag for multimediekompetence. Det konkurrerer ikke med information på Internettet. Det er en del af Internettet. Et vigtigt bidrag til videnssamfundets kernekompetencer: At søge, formidle og skabe viden.

Den virtuelle tidsånd dominerer. Men jordforbindelsen er intakt. Det er mennesket, som er det fysiske. Mennesket er drivkraften. Det afgørende ved bøger er ikke, at de er fysiske i modsætning til en hjemmeside. Bøger er på mange måder mere abstrakte end elektroniske medier. Bøger er så virtuelle, at læseren selv må forestille sig alt det, der beskrives. Film og TV udfordrer vores indre billedrør langt mindre.

Multimediehuset er hjertet i alt dette.

Et hus, mennesker kommer til for at søge, dele og skabe viden

Det er en portal til videnssamfundet. Multimediehusets indre er såvel bøger som tidsskrifter, aviser, TV, video og internet. Medier med hver deres fordele og ulemper. En værktøjskasse, hvor to gode skruetrækkere ikke kan erstatte en sav, men hvor sav og skruetrækkere tværtimod supplerer hinanden og sammen skaber mulighed for det nye. Her kan og vil videntilvæksten fortsætte.





Succeskriterierne for Multimediehuset er, at det

- er attraktivt at komme i
- er let at komme til
- giver let og effektiv adgang til vidensressourcer og –samlinger
- bliver et mødested for mennesker, som vil søge viden og lade sig inspirere til personlig vækst

Hvert år besøger ca. 900.000 mennesker det nuværende Århus Hovedbibliotek. Det gør biblioteket til hele byens hjerte for viden og kultur. Et naturligt krydsfelt for viden, personlig vækst og udvikling.

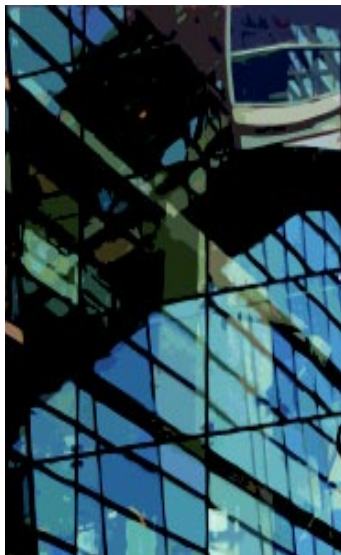
Hver besøgende sit formål

I Multimediehuset har hver besøgende sit unikke og personlige formål med at gå ind ad døren. Det kan være for at skaffe sig viden med relation til det private liv og sociale situation, f.eks. om arvelovgivning eller skilsmissevilkår. Det kan være for at finde materiale, der understøtter den aktuelle uddannelsessituation, f.eks. bøger og artikler om erhvervsret eller botanik. Det kan være for at søge inspiration til personlig indsigt gennem værker om psykologi og drømmetydning. Det kan være for at finde brændstof til debat, f.eks. de politiske partiers programmer eller samfundslitteratur. Det kan være for at hente idéer til ændringer i ens nære omgivelser, f.eks. bygningsreglement og information om byggematerialer. Det kan være for at pleje ens passioner og hobbies, f.eks. gennem materiale om hundeadfærd eller strikkeopskrifter. I Multimediehuset kan man læse en god bog, høre et stykke musik, finde tidsskriftartikler, søge i databaser, lade sig inspirere gennem udstillinger af aktuel litteratur eller browse på nettet. De fysiske medier kan lånes, og man kan få vejledning af kompetente medarbejdere. Bygningens tilbud og samlinger er struktureret, så de understøtter en intuitiv og nem adgang til viden og information for den enkelte.



husets idé

HUSETS IDÉ



Sted for dialog

I kraft af at Multimediehuset er et overvejende gratis tilbud til borgerne, rummer stedet en palet af muligheder for dialog med og mellem mennesker. Individier og grupper, som ånder for byen, kulturlivet og deres medmennesker har deres daglige gang her. En brug, som husets rum og indretning også skal tage højde for.

For 20 år siden snakkede vi om aftenens TV-programmer over leverpostejens i kantine. Nu træder andre referencer frem på scenen. Nye film strømmer ud i en stadig bredere malstrøm. Populære bøger bliver læst af flere og flere. Bibliotekerne er således spillet en helt særlig mulighed i hænde for at være kulturelle omdrejningspunkter. Et forum for samspil med lokale kulturbegivenheder og politiske debatter, hvor tematisk viden stilles til rådighed. Et sted, der skaber rum til aktuel fordybelse, indsigt og inspirerende debat.

Derfor bør Multimediehuset have en form, der gør, at brugere bliver mødt af videntemaer snarere end af bøger opstillet efter nummerkode og alfabet. Her skal de styres tværfagligt af temaer snarere end af inddelinger efter fag og navne.

Det kræver helt andre lokaliteter. Ikke som et 'Bilka'. Mere som en masse specialbutikker i en gågade eller et shopping center.

Førerpositionen som fysisk midtpunkt for viden- og kultur i Østjylland er selve fundamentet for de strategiske overvejelser om Multimediehusets udviklingsmuligheder. En af Multimediehusets konkurrencefordele er, at der som udgangspunkt kommer mange mennesker. Det giver muligheder, som er særligt interessante og fordelagtige for såvel partnere, der ikke har mulighed for fysisk kontakt med deres målgrupper, som for brugere, der i særlig grad ønsker kontakt med andre. Begge grupper vil kunne anvende Multimediehusets faciliteter. F.eks. i forbindelse med studiekredse, borgerinitiativer og foreningsarrangementer.

Også kommercielle aktiviteter vil kunne finde sted i Multimediehuset, hvis det findes politisk interessant. Bygningen vil i sig selv være attraktiv i forbindelse med præsentation af nye produkter.



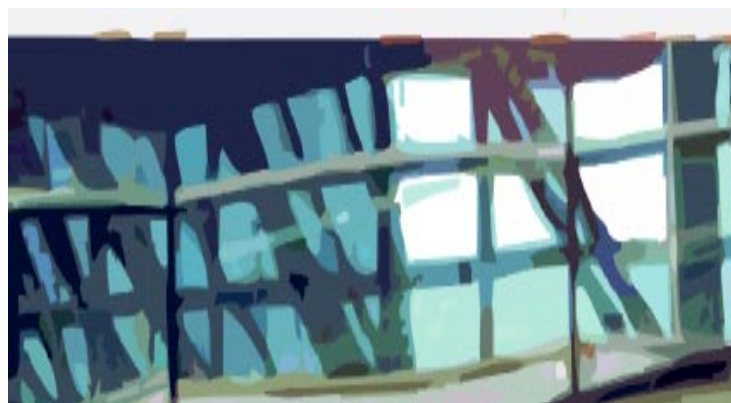
Vindue ud i verden

Alle større kulturelle strømninger er altid kommet til os udefra. Det gælder inden for både videnskab og litteratur, mode og musik. Disse strømninger formidles via medier, som er repræsenteret på bibliotekerne.

Lige nu lever vi i en brydningstid, hvor globaliseringen og det multi-etniske samfund er til heftig debat. Også her spiller bibliotekerne en vigtig rolle som formidler af viden mellem kulturer. Dels ved at formidle viden om dansk kultur til tilflyttere af enhver slags. Dels ved at formidle viden fra de fremmede kulturer til os. Det giver stof til eftertanke, at Singapore og Hong Kong har nu overhalet deres gamle kolonimagt England i bruttonationalprodukt pr. indbygger. Måske kunne vi lære noget af det. Danskerne udgør kun en tankevækkende 1/2 % af I-landenes befolkning. Selv om vi er dygtige, betyder det, at 99% af al viden kommer udefra. Danskerne kan helt givet også lære noget af kulturer i U-landene.

Ser man biblioteket som et pulserende hjerte for global viden og kultur, synliggør man muligheden for at skabe unikke kamre til virtuelle møderum på tværs af geografiske afstande. Multimediehuset kunne kobles op med fast videoforbindelse til beslægtede institutioner rundt om i verden. Et særligt rum med vindue og lydforbindelse til verden. Et rum, hvor den anden halvdel af rummet er i et andet land. 'Telepresence' er den tekniske betegnelse. Her ophæver de virtuelle spilleregler de kendte fysiske grænser. Man er sammen på tværs af store afstande. Måske et fremtidigt supplement til at rejse. Teknologien er her. Erhvervslivet bruger den i vid udstrækning. Multimediehuset kan gøre den til 'hver-mands-eje'. Ved at kombinere dette med virtuelle udstillinger baseret på digital repræsentation i højopløsning, interaktivitet og 3-D af kulturskatte fra hele verden, kan der skabes enestående muligheder for at bringe brugerne i kontakt med oplevelser og viden af en helt særlig natur. Vel at mærke uden fysisk at være i stue med oplevelserne og inspirationskilderne.

Denne globale tankegang bliver et væsentligt element i formgivningen af bygningen. Hele verden er i princippet impulsgiver i den idé- og udviklingsproces, som leder frem til selve byggeriet.



husets princip

HUSETS PRINCIP

Logistik og struktur

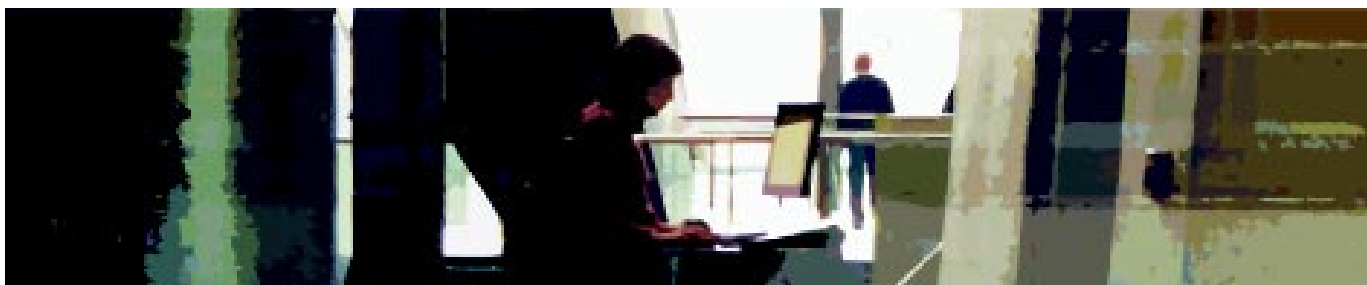
Multimediehuset skal - som et klart gennemgående princip - formgives, struktureres og detaljeres ud fra den ide, at mennesket er konstanten.

Medierne, rummene, aktiviteterne og dele af bygningen er det foranderlige. Huset rammer og udtryk - dets ansigt - bør komponeres med henblik på at kunne imødesee 100 års eksistens eller mere.

Den skal således bygge på de menneskelige behov for nærvær, netværksdannelse, oplevelse, læring, refleksion, tryghed, sansning og kommunikation. Disse behov er socialt og genetisk bestemte.

Derfor er det afgørende, at bygningens overordnede logistik bliver fastlagt i relation til brugeren, mennesket. Ikke i relation til driftsfunktionerne, der hele tiden forandrer sig.

Det er ligeledes afgørende, at bygningens logistik bliver formidlet og understøttet gennem elementært sanselige og logiske rum- og bevægelsesforløb. Såvel den indholdsmæssige formidling - som bygningens 'elementært sanselige og logiske rum- og bevægelsesforløb' skal i videst mulige omfang være baseret på avanceret IT-teknologi. Husets indre følger den ydre digitale tidsånd.





Multimediehuset er en metafor for information. Det indeholder information, og det formidler information. Men metaforen kan også bruges i mere overført betydning. Multimediehuset fungerer nemlig også som vidensportal, søgemaskine, brugergrænseflade, filter og vidensagent.

Det minder om et computerspil, hvor man bevæger sig gennem et dragende oplevelsesunivers på udkig efter skatte. Computerspillets rum veksler mellem pladser, hvor man kan vælge mange retninger, og forløb, hvor man er på udkig efter enkeltstående muligheder og udfordringer. Mønstre i informationerne skal findes, vejes i forhold til værdi og betydning og kombineres for at føre frem til konkret handling. Det handler om intelligens.

Biblioteket skal være et intelligent hus for menneskelig intelligens. Et hus, hvor man ser mønstre i information, sammenhænge og temaer. Et kulturelt tilbud, der sætter værdierne og kulturen til debat i et globalt perspektiv. Dynamoer er udvikling, nytænkning og innovation. Et hus, der spiller sammen med borgernes mangfoldighed og suger den ind i bygningen.

Det er bygningens sjæl



HUSETS husets konkrete indhold KONKRETE INDHOLD



Hovedbibliotek

Mediesamlinger, IT- og Netarbejdspladser samt mødefaciliteter for publikum, vejledning samt udviklingsprojekter. Mediesamlingen omfatter p.t. bøger, lydbøger, aviser, tidsskrifter, cd'er, cd-rom'er, dvd'er, videoer, e-bøger, databaser samt licensbelagte internetbaserede materialer, publikationer og tjenester. Omfanget af forskellige fysiske materialer på bibliotekerne vil fortsat øges i de kommende år.

Oplevelsesrum for børn

Lokalitet baseret på børns egne oplevelser og deltagelse. Rummer interaktive medier af høj kvalitet. Faciliteter kunne være oplevelsesstationer, film- og videoforevisning, et elektroniske legehus, børneteater, læsning og højtlesning. Oplevelsesrummet er i stor udstrækning en videreudvikling af det nuværende børnebibliotek. Målet er at forene det mediebare med det sansende.

Lærings-, undervisnings- og studiefaciliteter

En lang række af aktiviteter, der skal understøtte livslang læring, generel kompetenceudvikling og folkeoplysning. Mange af disse aktiviteter foregår uden for de formelle og delvis formelle institutioner. Udgangspunktet er den enkeltes behov og initiativ. Faciliteter kan være studieceller til teknologistøttet undervisning og fjernundervisning, tilsvarende flerbrugerlokaler samt egentlige mødelokaler og et telekonferencecenter. Der vil endvidere være et stort behov for at fortsætte med målrettede Internet-introduktioner i forhold til forskellige brugergrupper i temaforløb - f.eks. om handel, kunst, jura, slægtsforskning og musik på Internettet. Det samlede behov for studie-, møde- og fordybelsespladser anslås at være minimum 600.

Telekonferencecenter

I tilknytning til lærings-, studie- og undervisningsfaciliteter kan der etableres mødelokaler med telekonferencefaciliteter, som kan sikre borgere og mindre virksomheder adgang til denne ekspanderende kommunikationsform. Faciliteten kan ligeledes understøtte Århus som konferenceby.



Rum for virtuelle udstillinger

Tematiske udstillinger baseret på præsentation via højopløsningskærme, 3-d repræsentation og virtual reality-funktionaliteter. Et virtuelt museum med skiftende udstillinger fra de bedste indholdsleverandører og udstillingssteder i verden. Baseret på erfaringer fra internationale oplevelsescentre og museer.

Disponible rum til øvrige aktiviteter

Multimediehuset skal fortløbende være med til at støtte udvikling. Derfor må huset selv have en indbygget fleksibilitet. Det kan bl.a. sikres ved at reservere et areal til lokaler, som kan anvendes tidsbegrænset af andre aktører med interesse for at nå Multimediehusets store publikum. Lokalerne skal både kunne lånes og lejes ud.

Lokaler til eventuelle samarbejdspartnere

Multimediehuset har berøringsflader med en lang række institutioner og aktiviteter, som også arbejder med eller betjener sig af multimedier. Det gælder uddannelsesinstitutioner, museer og forskningsbiblioteker, og det gælder teater, musik og andre udøvende kunstformer. Lokalebehov hos sådanne tilgrænsende interessenter kan evt. tænkes ind i byggeriet. Et eksempel kunne være det kommende Innovation Lab på Katrinebjerg, der vil kunne eksponeres helt anderledes i Multimediehuset.

Det Digitale Bibliotek

Centrum for bibliotekernes mediekøb og koordinator for bibliotekernes egenudviklede IT-baserede tjenester. Det varetager desuden en række generelle konsulent- og uddannelsesfunktioner.

Lokaler til ledelse, administration m.v.

Endelig skal der beregnes lokaler til Multimediehusets ledelse, administration og øvrige personale.



husets signal

HUSETS SIGNAL

Symbolet for vidensbyen Århus

Succes opnår man kun ved at turde kombinere den kunstneriske søgen med den gode historie. Den, der perspektiverer tidsånden. Med en kvalitativ og ambitiøs bygning placeret i det centrale Århus som ramme for Multimediehuset ledes tankerne hen på Frank Gehrys Guggenheim Museum. Det har med ét har placeret Bilbao på det globale landkort, som det ligger der med sin næsten levende koloskrop af titanium. Museets arkitektur er formgivet skulpturelt, scannet ind i en computer og produceret af digitale maskiner med skelen til teknologi fra flyindustrien. Det indvarsler en ny tid på en overbevisende måde og er vel et af de første huse med global kulturstatus siden Utzons operahus i Sidney eller Pompidou-centeret i Paris. Getty-museet i Los Angeles af Richard Meier er også en bygning af elegance og skønhed, der måske endda besøges mere for sit arkitektoniske udtryk end for de i øvrigt flotte samlinger. Den slags bygninger er spændende inspirationskilder.

Selvom de økonomiske rammer for Multimediehuset ikke kommer i nærheden af operahuse eller kunstmuseer af Getty-formatet, kan det bidrage med den gode historie og spille op til kvalitativ og kunstnerisk konkurrence arkitekter imellem.

Stedet for Multimediehuset kunne være de bynære havnearealer - havnefronten. Måske på det sted, hvor den revitaliserede Århus Å, omkranset af café- og gadeliv, flyder ud i havet. Den placering rummer en mængde dynamik og inspiration. Tæt på det sted, hvor Århus blev grundlagt for mere end tusinde år siden. Det skaber mange spændende temaer at indarbejde i arkitekturen. Stedets fysiske rammer er orkestreret af både åen og havnen, som lægger op til, at vand, bølger, flow og lys er konkrete fysiske repræsentanter i dette informationsflow. Gågaden, centrum og å-miljøet spiller sammen med bibliotekets funktion som mødested. Endelig gør nærheden til banegård, busstation og kystvejen biblioteket let tilgængeligt. Samspillet er dynamisk og innovativt.





Eller måske på et frit byggefelt ved Brobjergsskolen, hvor Multimediehuset i samspillet med Rådhuset, Musikhuset, Kunstmuseet og Ridehuset vil styrke den i forvejen høje kulturelle profil. Dermed vil Århus styrke sit bycentrum præget af civilsamfundet og demokratiets institutioner. En model, der kendes fra de 'civic centres' som er kernen i mange amerikanske byer. Multimediehuset vil danne en enestående 'fjerde væg' til Musikhusparken og ligge optimalt i forhold til brugernes trafikmønstre.

Andre placeringer er også mulige. Væsentligst er det, at bygningen bliver centralt, synligt og spektakulært placeret – således at signalet kommer til at stå klart for både borgere og tilreisende: Århus er en vidensby.

Bygningen skal stå i 100 år eller mere. Ingen ved, hvordan teknologi og medieudvikling ser ud om ti år. Kun ét er sikkert: Funktioner af i morgen vil være anderledes end funktioner af i dag. Det er derfor mennesket, der er målestokken for bygningen – ikke teknologien. Og bygninger, der appellerer til menneskers oplevelse, kan være attraktive i århundreder. Derfor kan Multimediehuset blive en arkitektonisk perle – placeret på første række i byen først og fremmest til brug for borgere og for fremtidens byturister i Århus.

Det er bygningens krop

