

Amerikanische wissenschaftliche Bibliotheken bilden neue Räume für die digitalen Wissenschaften

Ein Vergleich der neuen Bibliotheksräume und Angebote im Triangle Research Libraries Network (TRLN) in North Carolina

Nele Fritz, Technische Hochschule Köln

Heidi Madden, Duke University Libraries

Zusammenfassung:

In diesem Beitrag werden die neueren Entwicklungen im Triangle Research Libraries Network (TRLN) in Bezug auf die Unterstützung der digitalen Wissenschaften vorgestellt. Um die Bibliotheken als Ort für die Arbeit an interdisziplinären, digital basierten wissenschaftlichen Projekten zu etablieren, wurden neue Räume und Dienstleistungen geschaffen, die abhängig von den jeweiligen Universitätsprofilen Gemeinsamkeiten und Unterschiede aufweisen. Es werden insbesondere der Planungsprozess, die Herausforderungen und der neue Raum an der Duke University vorgestellt. Außerdem wird auf die Besonderheiten der Raumgestaltung an der University of North Carolina at Chapel Hill und der North Carolina State University eingegangen.

Summary:

This article presents new initiatives in the Triangle Research Libraries Network (TRLN) aimed at supporting digital scholarship. The libraries designed new project spaces for interdisciplinary, data-driven, digitally reliant or team-based research. These spaces at the three universities have many design elements in common, but there are also some significant differences in the realization of the research commons based on the institutional characteristics of the three universities. The paper describes the planning process at Duke University in more detail, including challenges, and then compares the space at Duke with the research hubs at the University of North Carolina at Chapel Hill and the North Carolina State University.

Zitierfähiger Link (DOI): <http://dx.doi.org/10.5282/o-bib/2016H4S243-256>

Autorenidentifikation: Fritz, Nele: GND: 1118378806 ; Madden, Heidi: GND 1118378415

Schlagwörter: Digital Humanities; Research Commons; Lernräume

1. Digitale Wissenschaften und die Research-Commons-Bewegung

Digitales wissenschaftliches Arbeiten gestaltet sich je nach Disziplin unterschiedlich. In einigen Disziplinen entstehen große Mengen an Forschungsdaten, während in anderen Fächern Materialien zunächst digitalisiert werden müssen, um diese zeitgemäß weiterverarbeiten und nutzen zu können. Programme zur Auswertung von Rohdaten sowie Software und Methoden zu deren Visualisierung gehören zunehmend fächerübergreifend zum Handwerkszeug für Wissenschaftler/innen. Ebenso wird in diesem Kontext verstärkt interdisziplinäre Forschung betrieben und Daten, die in einer Disziplin

für einen bestimmten Zweck erhoben wurden, werden nun auch in anderen Disziplinen genutzt.¹ Die Kompetenzen, die für das digitale wissenschaftliche Arbeiten notwendig sind, konnten sich Nutzerinnen und Nutzer bisher jedoch kaum praktisch in den Universitätsbibliotheken aneignen.

Die Research-Commons-Bewegung in den USA versucht auf den Wandel der Bedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer zu reagieren. Bisher wurden bereits einige erfolgreiche Pilotprojekte (z.B. Columbia University Digital Centers und University of Virginia Scholars' Lab) umgesetzt, bei denen Bibliotheken ihre traditionellen Bereiche wie Sammlungen und Forschung durch neuere Themengebiete wie Digitalisierung, Forschungsdatenmanagement und Copyright ergänzt haben. Durch die Schaffung neuer Räume, Angebote und Dienstleistungen versucht die Research-Commons-Bewegung in den USA die Nutzerinnen und Nutzer in das Bibliotheksgebäude zurückzubringen. Die notwendigen Kompetenzen, die der Paradigmenwechsel des wissenschaftlichen Arbeitens mit sich bringt, sollen vermittelt und eine entsprechende Ausstattung zur Verfügung gestellt werden.²

2. Entwicklungen im Research Triangle

In North Carolina, USA, befindet sich das sogenannte Research Triangle, dessen Name sich aus der geografischen Lage wichtiger Universitäten ergibt. Hier befindet sich auch das Triangle Research Libraries Network. Dies ist ein Zusammenschluss von vier Universitätsbibliotheken, die sich gegenseitig in der Bereitstellung von Ressourcen unterstützen.³ In drei dieser Universitätsbibliotheken entstanden innerhalb der letzten Jahre neue Research-Commons zur Unterstützung der digitalen Wissenschaften. Die drei Universitätsbibliotheken gehören zur Duke University, einer privaten Ivy-League plus Universität⁴, und zu den staatlichen Universitäten North Carolina State University und University of North Carolina at Chapel Hill. Aufgrund der unterschiedlichen Profile der Universitäten gibt es in der Ausgestaltung der neuen Bibliotheksbereiche Gemeinsamkeiten und auch einige Unterschiede, die im folgenden Text weiter ausgeführt werden.⁵

2.1. Duke University Libraries: „The Edge“

An der Duke University begann der Planungsprozess im Jahr 2011. Er startete mit einem Visioning Workshop zur Entwicklung eines Zukunftsbildes, der Befragung von Universitätsangehörigen, der

1 Vgl. Heidi Madden, „LibGuides: Digital Humanities: Defining Digital Humanities,“ zuletzt geprüft am 07.10.2016, http://guides.library.duke.edu/digital_humanities.

2 Vgl. Bryan Sinclair, „The University Library as Incubator for Digital Scholarship,“ *Educause Review*, 30.06.2014, zuletzt geprüft am 04.11.2016, <http://er.educause.edu/articles/2014/6/the-university-library-as-incubator-for-digital-scholarship>.

3 Vgl. „Triangle Research Libraries Network,“ zuletzt geprüft am 29.07.2016, <http://www.trln.org/>.

4 Vgl. „Ivy League,“ Wikipedia – the Free Encyclopedia, zuletzt geprüft am 29.07.2016, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?oldid=729522077>.

5 Der vorliegende Beitrag geht auf einen Vortrag auf dem 105. Deutschen Bibliothekartag in Leipzig am 16.03.2016 zurück. Vgl. dazu die Präsentation mit umfangreichem Bildmaterial (Fotos, Grafiken): Heidi Madden und Nele Fritz, „Amerikanische wissenschaftliche Bibliotheken bilden neue Räume für die digitalen Wissenschaften. Ein Vergleich der neuen Bibliotheksräume und Angebote im Triangle Research Libraries Network (TRLN) in North Carolina,“ Vortrag auf dem 105. Deutschen Bibliothekartag in Leipzig am 16.03.2016, zuletzt geprüft am 21.08.2016, <https://opus4.kobv.de/opus4-bib-info/frontdoor/index/index/docId/2480>.

Beschaffung finanzieller Mittel und dem Besuch von Best-Practice-Bibliotheken⁶ und endete mit der Eröffnung im Jahr 2015. Der Name des neuen Raumes und des dazu entwickelten Dienstleistungskonzepts lautet: „The Edge – The Ruppert Commons for Research + Technology + Collaboration“. Er steht zum einen für die Forschung an der Schnittstelle der Disziplinen. Zum anderen steht er für die Spenderinnen und Spender, durch die das Projekt zu einem Großteil finanziert wurde. „Funding for the \$ 3.5 million project was made possible through the Libraries' Duke Forward Campaign, with especially generous support by Todd and Karen Ruppert and the Bostock Family“.⁷ Dabei wurde „The Edge“ gezielt von anderen, ähnlich ausgerichteten Dienstleistungen, die es bereits an der Duke University gibt, wie beispielsweise das „Wired Lab“ oder das „Office of Information Technology“, abgegrenzt und hat diese auch nicht ersetzt.⁸ Auf einer Größe von 1310 m² befindet sich „The Edge“ nun auf einer Etage der Bostock Library auf dem Main Campus und besteht aus 13 Bereichen. In diesen Bereichen werden die Nutzerinnen und Nutzer auf unterschiedliche Art und Weise bei ihren digital basierten, interdisziplinären Projekten unterstützt.

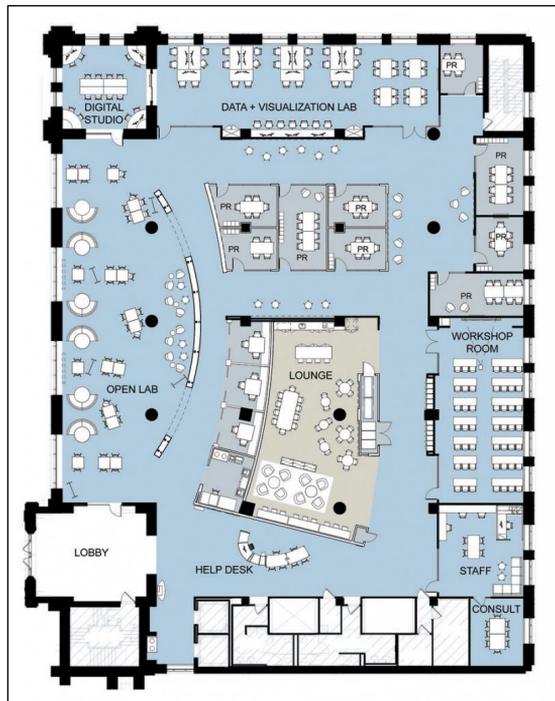


Abb. 1: The Edge – Grundriss

- 6 Vgl. Joan Lippincott, Harriette Hemmasi und Vivian Marie Lewis, „Trends in Digital Scholarship Centers,“ *Educause Review*, 26.06.2014, zuletzt geprüft am 04.11.2016, <http://er.educause.edu/articles/2014/6/trends-in-digital-scholarship-centers>.
- 7 Aaron Welborn, „Coming Soon to Bostock Library: The Research Commons,“ *Duke University Libraries Magazine* (Spring 2014), zuletzt geprüft am 30.07.2016, <http://blogs.library.duke.edu/magazine/2014/06/10/coming-soon-to-bostock-library-the-research-commons/>.
- 8 Vgl. „About Wired!“, *Wired! Digital Art History & Visual Culture*, zuletzt geprüft am 26.09.2016, <http://www.dukewired.org/about/>.
Vgl. Duke Office of Information Technology (OIT), zuletzt geprüft am 26.09.2016, <http://oit.duke.edu/>.



Abb. 2: The Edge – Eingangsbereich

Der Servicedesk im Eingangsbereich wird von Studierenden betreut, die in technischen Belangen Hilfestellungen geben können. Darüber hinaus kann die Servicetheke selbst auch als Arbeits- oder Beratungsplatz genutzt werden und unterstreicht so das Prinzip der flexiblen, freien und unkonventionellen Nutzung des gesamten Raumes. Ein Kiosk, der ebenfalls im Eingangsbereich platziert ist, informiert über diverse Veranstaltungen, Möglichkeiten der Raumreservierung und Ansprechpersonen. In den Kiosk selbst ist auch eine Chat- und E-Mailfunktion integriert, sodass Mitarbeiter/innen direkt, mittels Touchpad und Eingabeformular, kontaktiert werden können. Basisservices wie Drucker, Kopierer und diverse Scanner werden im „DigiCenter“ angeboten. Diese befinden sich neben den sehr beliebten offenen Gruppenarbeitsräumen, die nicht reserviert, sondern nur vor Ort je nach Verfügbarkeit genutzt werden können. Die geschlossenen Projekträume hingegen können vor Ort und online gebucht werden und haben zweierlei Funktionen: Zum einen sind die Räume für Gruppenarbeiten bis zu drei Stunden pro Tag buchbar, zum anderen werden die Räume auch für mehrere Wochen oder Monate an Gruppen vergeben, die an Langzeitprojekten arbeiten. Um einen Projektraum für einen längeren Zeitraum zu erhalten, müssen sich die Gruppen jedoch gezielt bewerben, und in der Regel erhalten nur Gruppen, die interdisziplinäre Forschung im Sinne des Auftrags von „The Edge“ durchführen, einen Raum längerfristig für ein bestimmtes Zeitfenster zugewiesen.

Spezielle Soft- und Hardware zur Arbeit mit Daten werden im „Brandaleone Lab for Data and Visualization Services“ und im „Murthy Digital Studio“ bereitgestellt.⁹ Das Angebot richtet sich auch hier an alle Angehörigen der Duke University – insbesondere Anfänger/inne/n können die angebotene Soft- und Hardware für die Bereiche Statistik, Visualisierung, Bearbeitung von Rohdaten und Mapping ausprobieren und sich von den zuständigen Bibliothekarinnen und Bibliothekaren im Umgang

⁹ Vgl. „The Brandaleone Lab for Data and Visualization Services,” Duke University Libraries, zuletzt geprüft am 30.07.2016, <http://library.duke.edu/data/about/lab>.

Vgl. „Murthy Digital Studio,” Duke University Libraries / Digital Scholarship, zuletzt geprüft am 30.07.2016. <https://sites.duke.edu/digital/murthy-digital-studio/>.

trainieren lassen. Über das Training an der Software hinaus werden seitens der Bibliothek auch ganzheitliche Projektberatungen angeboten – angefangen vom Projektablauf bis hin zur Langzeitaufbewahrung der Daten.¹⁰ Der Workshop-Raum in „The Edge“ wird für unterschiedliche Zwecke genutzt. Schulungen, Präsentationen und andere Events im Kontext der interdisziplinären, team- und digital basierten Forschung werden hier durchgeführt und oft mit dem Lounge-Bereich verbunden. „The Workshop Room is intended for training, presentations, and other events that promote interdisciplinary, team-based, data driven or digitally reliant research.“¹¹ Ausgestattet mit Anrichte, Waschbecken, Kühlschanke und ansprechenden Sitzmöglichkeiten ist die Lounge ein beliebter Ort für die erwähnten Veranstaltungen und Empfänge sowie für informelle Zusammenarbeit.¹² Bei der Programmplanung für „The Edge“ wurde klar definiert, welche Art von Events stattfinden sollen (z.B. Workshops zum Umgang mit Forschungsdaten) und auf welche bewusst verzichtet werden soll (z.B. klassische Katalogschulungen).¹³

Bei der Ausstattung und Möblierung von „The Edge“ steht das Prinzip der Flexibilität im Vordergrund, das im gesamten Raum umgesetzt wurde. Angefangen von Tischen über Stehtische und Stühle auf Rollen lassen sich fast alle Bereiche an die Bedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer anpassen. In den sogenannten „Breakouts“ befinden sich kleine, flexible Hocker mit Tischen. Mit diesen können sich die Nutzerinnen und Nutzer ihre eigenen offenen Räume zur Arbeit in Gruppen definieren. Darüber hinaus wird die flexible Gestaltbarkeit des Raumes durch beschreibbare Wände unterstützt, an denen Notizen, Skizzen und Entwürfe erstellt werden können. So entsteht eine Atmosphäre der Kollaboration und Inspiration, wobei die Neugier, über den eigenen „fachlichen“ Tellerrand zu sehen, gefördert wird.



Abb. 3: The Edge – Breakouts

10 Vgl. „Staffing and Contact Information,“ Duke University Libraries, zuletzt geprüft am 30.07.2016, <http://library.duke.edu/data/about/staff>.

11 Vgl. „Spaces in the Edge,“ Duke University Libraries, zuletzt geprüft am 30.07.2016, <https://library.duke.edu/edge/spaces>.

12 Ebd.

13 Vgl. „News & Workshops,“ Duke University Libraries, zuletzt geprüft am 07.10.2016, <http://library.duke.edu/data/news>.



Abb. 4: The Edge – Open Lab

Zu den besonderen Herausforderungen an Duke University Libraries gehörten die neuen Themenbereiche und neue komplexe Fragestellungen, die im Kontext der digitalen Wissenschaft aufkamen und mit denen das Bibliothekspersonal zunehmend konfrontiert wurde. Für „The Edge“ gibt es nun eine eigene Managementstelle und Bibliothekarinnen und Bibliothekare, die mit Themengebieten wie Digital Humanities, Copyright, Datenmanagement usw. vertraut sind. Einige dieser Bibliothekarinnen und Bibliothekare verfügten bereits über ein Grundstudium in einem informationstechnischen, naturwissenschaftlichen oder auch juristischen Fach, zusätzlich zu einer bibliothekarischen Ausbildung (i.d.R. Master). Darüber hinaus wurden weitere Schulungsmaßnahmen für andere Bibliotheksangestellte durchgeführt. Dieser Bereich der Weiterbildung erfolgte auch in Anlehnung an erfolgreiche Weiterbildungsmodelle der Universitätsbibliotheken der Columbia University (Breaking the Code – the developing librarian project¹⁴), der University of Virginia (UVa Praxis program at the Scholars' Lab¹⁵) sowie der Indiana University (Research Now – cross training for digital scholarship¹⁶). Andere Herausforderungen betreffen den Raum „The Edge“ selbst. Das Housekeeping und der Unterhalt sind aufgrund der beschreibbaren Wände, der flexiblen Möblierung und dem Küchenbereich in der Lounge etwas aufwändiger als in anderen Bereichen der Bibliothek. Das Housekeeping-Team hat nun bestimmte Tage festgelegt, an denen „The Edge“ in seinen Ursprungszustand zurückversetzt wird. Täglich wäre dies zu aufwändig und mit unzufriedenen Studierenden verbunden, die ihre Notizen an

14 Vgl. „Breaking the Code,“ Columbia University Libraries, zuletzt geprüft am 04.08.2016, <https://devlib.library.columbia.edu/>.

15 Vgl. „About - The Praxis Program,“ University of Virginia Library, zuletzt geprüft am 10.11.2016, <http://praxis.scholarslab.org/about/>.

16 Vgl. „Research Now: Cross-Training for Digital Scholarship Home – Research Now: Cross-Training for Digital Scholarship – Confluence,“ Indiana University, zuletzt geprüft am 04.08.2016, <https://wiki.dlib.indiana.edu/display/SC/Research+Now:+Cross-Training+for+Digital+Scholarship+Home>.

den Wänden oder in den Projekträumen oft gerne länger behalten wollen. Darüber hinaus mussten Schilder („Do not write on this wall“) an die wenigen Wände angebracht werden, die tatsächlich nicht für ein Beschreiben beschichtet sind.

Über ein Jahr nach der Eröffnung ist „The Edge“ durch gezieltes Marketing, Programmplanung und Förderung und Unterstützung von Projekten auf einem sehr guten Weg, sich als Zentrum für digitale Wissenschaften an Duke University Libraries zu etablieren. Derzeit werden die einzelnen Bereiche nacheinander quantitativ und qualitativ ausgewertet, um eine belastbare Grundlage für weitere Anpassungen und Verbesserungen von „The Edge“ zu erhalten.

An den Universitäten North Carolina State University (NSCU) und University of North Carolina at Chapel Hill (UNC) weisen die neuen Research-Commons in ihren Kernbereichen (zum Beispiel flexibel gestaltbare Gruppenarbeitsplätze und spezielle Hard-/Software) Ähnlichkeiten auf, jedoch gibt es individuelle Unterschiede. Diese lassen sich unter anderem auf die verschiedenen Fächerschwerpunkte, Nutzergruppen und finanzielle Möglichkeiten zurückführen.

2.2. North Carolina State University – Hunt Library

An der North Carolina State University gibt es einen Schwerpunkt in den naturwissenschaftlichen Fächern, insbesondere sind hier die ingenieurwissenschaftlichen und informationstechnischen Fachbereiche hervorzuheben. So entstand für die Naturwissenschaften im Jahr 2013 die James B. Hunt Jr. Library, eine für ihre Architektur von der American Library Association (ALA) ausgezeichnete Bibliothek.¹⁷¹⁸ Hier wurden die Entwicklungen im Bereich der digitalen Wissenschaften bereits beim Planungsprozess berücksichtigt. Das Konzept für die Hunt Library beinhaltet unter anderem, dass es nur sehr wenige Medien in Freihandaufstellung gibt. Der überwiegende Teil der Medien wird in einer Art Magazin, welches durch den Roboter „bookBot“ bedient wird, gelagert. Auf Nutzeranfrage werden die Medien automatisch innerhalb von fünf Minuten bereitgestellt.¹⁹ Der Verzicht auf die Freihandaufstellung bedeutet im Gegenzug einen großen Platzgewinn, der zugunsten zahlreicher unterschiedlicher Arbeitsplätze, Sitzgelegenheiten, Labore sowie experimenteller Flächen eingesetzt wird. Bereits im Eingangsbereich der Bibliothek werden konventionelle Muster durchbrochen. So gibt es keine klassischen Katalogstationen, sondern es werden verschiedene Geräte (Smartphones, Tablets, Laptops) zum Durchsuchen des Kataloges bereitgestellt. In der „Robot Alley“, die sich ebenfalls im Eingangsbereich der Bibliothek befindet, können Besucher/innen beobachten, wie der „bookBot“ durch die Magazinregale fährt und die angeforderten Medien liefert.²⁰

17 Vgl. „James B. Hunt Jr. Library – 2013 Recipient AIA/ALA Library Building Awards,“ The American Institute of Architects (AIA), zuletzt geprüft am 01.08.2016, <http://www.aia.org/practicing/awards/2013/library-awards/jbhj-library/>.

18 „WolfTV: Hunt Library Tour“, zuletzt geprüft am 21.08.2016, <https://www.youtube.com/watch?v=0TYL1VRCt28>.

19 Vgl. „Explore Hunt Library Spaces,“ North Carolina State University (NCSU) – James B. Hunt Jr. Library, zuletzt geprüft am 30.09.2016, <https://www.lib.ncsu.edu/huntlibrary/explorespaces>.

20 Ebd.



Abb. 5: Hunt Library – Eingangsbereich

Ein farbliches Konzept markiert in der Bibliothek die einzelnen Bereiche und sorgt für Orientierung. In der gesamten Bibliothek sind große Bildschirmwände zu finden, auf denen die Ergebnisse digital-basierter Projekte von Nutzerinnen und Nutzern ausgestellt werden können; diese haben somit eine Anreiz- und Inspirationsfunktion. Ein Beispiel für ein solches Projekt wird auf dem Bildschirm im Eingangsbereich demonstriert: Verknüpft mit den aktuellen Besucherzahlen wird eine Art Baum dargestellt, welcher je nach Besucherzahl größer oder kleiner wird und mehr oder weniger Blätter aufweist. Durch diese Visualisierung reiner Besucherzahlen können Nutzer/innen direkt beim Betreten der Bibliothek sehen, wie stark die Bibliothek im Augenblick besucht ist. Auf einem weiteren Bildschirm werden die Titel der meist angefragten Medien verwertet, indem die Titel in ihre Satzglieder zerlegt und aus diesen kleine Gedichte gebildet werden. Die drei besonders hervorzuhebenden Bereiche der Hunt Library sind die hoch technisierten Räume „Game Lab“, das „Teaching and Visualization Lab“ und das „Creativity Studio“.

Im „Game Lab“ können neu entwickelte Konsolenspiele auf einer ca. 6 x 1,5 Meter großen Leinwand getestet werden. Hierfür lässt sich der touchfähige Bildschirm in mehrere Bereiche aufteilen, sodass gleichzeitig auch mehrere Versionen eines Spiels angezeigt werden können. Über die Hauptkonsole, welche bewusst an die Kommandobrücke aus Star Trek erinnern soll, können mehrere Betriebssysteme abgerufen werden. Die Diskretion, die bei sich in der Entwicklung befindenden Spielen oft notwendig ist, kann durch eine Schall- und Blickisolierung des Raumes auf Knopfdruck gewährleistet werden. Neben der professionellen Nutzung des Game Labs ist das freie Spielen ausdrücklich gestattet, sofern das Labor nicht anderweitig für Lehre oder wissenschaftliche Arbeit gebucht wurde.²¹

²¹ Vgl. „Game Lab (Hunt),“ North Carolina State University (NCSU) – James B. Hunt Jr. Library, zuletzt geprüft am 01.08.2016, <https://www.lib.ncsu.edu/spaces/game-lab-hunt>.



Abb. 6: Hunt Library – Game Lab

Das „Teaching and Visualization Lab“, welches häufig für Demonstrationen im Unterricht genutzt wird, ermöglicht durch 20 hochauflösende Projektoren die 270°-Darstellung von Inhalten. Gänzlich zweckungebunden ist das „Creativity Studio“ – es wurde so konstruiert, dass es den unterschiedlichsten Zwecken dienen kann. So wird es regelmäßig in Simulationsübungen zu einem Schiff der U.S. Navy umgebaut, damit Studierende den Umgang mit der Steuerung trainieren können. Es finden Ausstellungen statt, bei denen die Objekte beispielsweise auf verschiebbaren und beschreibbaren Projektionsflächen abgebildet werden.²²

Neben weiteren kleineren Laboren, an denen audiovisuelle Medien bearbeitet werden können, stellt die sogenannte „Fishbowl“, ein moderner, einsehbarer Präsentationsraum, einen Blickfang dar. Das Prinzip der Offenheit soll auch hier zum „Blick über den eigenen Tellerrand“ animieren und die Neugierde und das Interesse an anderen Themengebieten fördern.

An der Hunt Library wurde ebenso wie im Raum „The Edge“ auf eine flexible Möblierung geachtet. Darüber hinaus bilden die Stühle der Hunt Library mittlerweile ein eigenes Designkonzept. Ziel ist es, möglichst viele verschiedene Arten von Sitzgelegenheiten anzubieten und durch die wachsende Anzahl verschiedenster Arten von Stühlen, Sesseln, Sofas zur dynamischen Atmosphäre in der Bibliothek beizutragen. Die verschiedenen Sitzmöbel sind mittlerweile Gegenstand einer eigenen Tumblr-Webseite²³ und sogar Gegenstand eines Buches mit dem Titel „Chairhunt – The Chairs of the James B. Hunt Jr. Library“ geworden.²⁴

²² Vgl. „Explore Hunt Library Spaces.“

²³ Vgl. „Chairs of Hunt Library,“ zuletzt geprüft am 01.08.2016, <http://chairsofhuntlibrary.tumblr.com/>.

²⁴ Vgl. Gwen Wood Emery, *Chairhunt: The Chairs of the James B. Hunt Jr. Library* (Raleigh, North Carolina: North Carolina State University Libraries 2014).

2.3. University of North Carolina at Chapel Hill: „Research Hub“

Ein weiteres Konzept, welches sich von denen an der Duke University und der North Carolina State University unterscheidet, wurde im Jahr 2014 an der University of North Carolina at Chapel Hill umgesetzt. Hier wurde das Angebot des „Research Hub“ eingeführt, dessen Services zum Teil online, überwiegend jedoch in drei Research-Hub-Centers in drei Zweigstellen der Bibliothek angeboten werden. Die Research-Hub-Centers haben unterschiedliche Schwerpunkte und bilden so ein abgestimmtes Netzwerk aus verschiedenen Dienstleistungen. Diese werden von spezialisierten Bibliothekarinnen und Bibliothekaren angeboten und können von allen Angehörigen der Universität genutzt werden.²⁵ Das größte Research-Hub-Center befindet sich an der Davis Library und ist eng mit dem ebenfalls dort verorteten Odum Institute verbunden. Das Odum Institute ist eine sehr renommierte Einrichtung und bietet bereits seit vielen Jahren Dienstleistungen wie Datenmanagement, Archivierung und Langzeitaufbewahrung im Kontext der Sozialwissenschaften: „The Odum Institute Data Archive houses one of the oldest and largest catalogs of machine readable data in the United States and encourages researchers to deposit their data on any social science or health topic.“²⁶ Durch die Zusammenarbeit mit dem Research-Hub-Center werden die Angebote nun auch in der Davis Library allen UNC-Angehörigen zur Verfügung gestellt. Die Kollaboration wird auch dadurch umgesetzt, dass die Servicetheke in der Davis Library neben den fachlich spezialisierten Bibliothekar/inn/en zu bestimmten Zeiten auch von der Belegschaft des Odum Instituts besetzt wird. Darüber hinaus gibt es Angebote zum Umgang mit GIS-Geodaten, zu Textmining und zur Datenvisualisierung sowie entsprechende Arbeitsplätze mit der hierfür benötigten Hard- und Software. Es sind Repository Services, Gruppenarbeitsplätze und eine Präsentationsfläche vorhanden. Insbesondere für den Bereich Geodaten wird die „Liquid Galaxy“, ein 180°-Bildschirm zur digitalen Ansicht der Erde mittels Google Earth und Google Street View, genutzt.

In den weiteren Research-Hub-Centers wird Unterstützung in den Bereichen Makerspace und Entrepreneurship/Gründertum sowie Projektmanagement und -finanzierung angeboten.²⁷

25 Vgl. „About the Research Hub,” University of North Carolina at Chapel Hill (UNC) Libraries, zuletzt geprüft am 01.08.2016, <http://library.unc.edu/hub/about/>.

26 „About the Archive,” University of North Carolina at Chapel Hill (UNC) – The Odum Institute, zuletzt geprüft am 01.08.2016, <http://www.irss.unc.edu/odum/contentSubpage.jsp?nodeid=586>.

27 Vgl. „Locations, Hours & Focus”, University of North Carolina at Chapel Hill (UNC) Libraries, zuletzt geprüft am 01.08.2016, <http://library.unc.edu/hub/locations/>.



Abb. 6: Research Hub – Eingangsbereich



Abb. 7: Research Hub – Liquid Galaxy

3. Fazit

Die Umsetzung von Research-Commons im Kontext mit den digitalen Wissenschaften und den neuen Aufgabenbereichen, die Bibliotheken hier für sich entdecken, ist nicht eindeutig definiert. Es gibt im US-amerikanischen Raum mittlerweile jedoch gewisse Tendenzen im Angebot der Dienstleistungen und Raumgestaltung. Im Triangle Research Libraries Network in North Carolina entstanden so z.B. Räume, die als „Commons“, also Gemeingut, die kollaborative Arbeit im Sinne der digitalen Wissenschaften gezielt unterstützen. Services, die früher nur hinter verschlossenen Institutstüren den jeweiligen Angehörigen zur Verfügung standen, werden nun allen Universitätsangehörigen zur Verfügung gestellt. Durch Offenheit und Flexibilität der Räume entsteht jeden Tag eine dynamische und lebhafte Atmosphäre mit den Nutzerinnen und Nutzern. Diese trägt, neben der Expertise der Belegschaft, dazu bei, die Bibliothek als modernen Ort für die Arbeit an interdisziplinären, digital- und datengestützten Projekten zu etablieren.

Literaturverzeichnis

- The American Institute of Architects (AIA). „James B. Hunt Jr. Library – 2013 Recipient AIA/ALA Library Building Awards.“ Zuletzt geprüft am 01.08.2016. <http://www.aia.org/practicing/awards/2013/library-awards/jbhj-library/>.
- „Chairs of Hunt Library.“ Zuletzt geprüft am 01.08.2016. <http://chairsofhuntlibrary.tumblr.com/>.
- Columbia University Libraries. „Breaking the Code.“ Zuletzt geprüft am 04.08.2016. <https://devlib.library.columbia.edu/>.
- Duke Office of Information Technology (OIT). Zuletzt geprüft am 26.09.2016. <http://oit.duke.edu/>.
- Duke University Libraries. „News & Workshops.“ Zuletzt geprüft am 07.10.2016. <http://library.duke.edu/data/news>.
- Duke University Libraries. „Spaces in the Edge.“ Zuletzt geprüft am 30.07.2016. <https://library.duke.edu/edge/spaces>.
- Duke University Libraries. „Staffing and Contact Information.“ Zuletzt geprüft am 30.07.2016. <http://library.duke.edu/data/about/staff>.
- Duke University Libraries. „The Brandaleone Lab for Data and Visualization Services.“ Zuletzt geprüft am 30.07.2016. <http://library.duke.edu/data/about/lab>.
- Duke University Libraries – Digital Scholarship. „Murthy Digital Studio“ Zuletzt geprüft am 30.07.2016. <https://sites.duke.edu/digital/murthy-digital-studio/>.

- Emery, Gwen W. *Chairhunt: The Chairs of the James B. Hunt Jr. Library*. 2014.
- Indiana University. „Research Now: Cross-Training for Digital Scholarship Home – Research Now: Cross-Training for Digital Scholarship – Confluence.“ Zuletzt geprüft am 04.08.2016. <https://wiki.dlib.indiana.edu/display/SC/Research+Now:+Cross-Training+for+Digital+Scholarship+Home>.
- Lippincott, Joan, Harriette Hemmasi und Vivian Marie Lewis. „Trends in Digital Scholarship Centers.“ *Educause Review*, 26.06.2014. Zuletzt geprüft am 04.11.2016. <http://er.educause.edu/articles/2014/6/trends-in-digital-scholarship-centers>.
- Madden, Heidi. „LibGuides: Digital Humanities: Defining Digital Humanities.“ Zuletzt geprüft am 07.10.2016. http://guides.library.duke.edu/digital_humanities.
- Madden, Heidi und Nele Fritz. „Amerikanische wissenschaftliche Bibliotheken bilden neue Räume für die digitalen Wissenschaften. Ein Vergleich der neuen Bibliotheksräume und Angebote im Triangle Research Libraries Network (TRLN) in North Carolina.“ Vortrag auf dem 105. Deutschen Bibliothekartag in Leipzig am 16.03.2016. Zuletzt geprüft am 21.08.2016. <https://opus4.kobv.de/opus4-bib-info/frontdoor/index/index/docId/2480>.
- North Carolina State University (NCSU) – James B. Hunt Jr. Library. „Explore Hunt Library Spaces.“ Zuletzt geprüft am 30.07.2016. <https://www.lib.ncsu.edu/huntlibrary/explorespaces>.
- North Carolina State University (NCSU) – James B. Hunt Jr. Library. „Game Lab (Hunt).“ Zuletzt geprüft am 01.08.2016. <https://www.lib.ncsu.edu/spaces/game-lab-hunt>.
- Sinclair, Bryan. „The University Library as Incubator for Digital Scholarship.“ *Educause Review*, 30.06.2014. Zuletzt geprüft am 04.11.2016. <http://er.educause.edu/articles/2014/6/the-university-library-as-incubator-for-digital-scholarship>.
- „Triangle Research Libraries Network.“ Zuletzt geprüft am 29.07.2016. <http://www.trln.org/>.
- University of North Carolina at Chapel Hill (UNC) Libraries. „About the Research Hub.“ Zuletzt geprüft am 01.08.2016. <http://library.unc.edu/hub/about/>.
- University of North Carolina at Chapel Hill (UNC) Libraries. „Locations, Hours & Focus“ Zuletzt geprüft am 01.08.2016. <http://library.unc.edu/hub/locations/>.
- University of North Carolina at Chapel Hill (UNC) – The Odum Institute. „About the Archive.“ Zuletzt geprüft am 01.08.2016. <http://www.irss.unc.edu/odum/contentSubpage.jsp?nodeid=586>.

- University of Virginia Library. „About – The Praxis Program.“ Zuletzt geprüft am 10.11.2016. <http://praxis.scholarslab.org/about/>.
- Welborne, Aaron. „Coming Soon to Bostock Library: The Research Commons.“ *Duke University Libraries Magazine* (Spring 2014). Zuletzt geprüft am 30.07.2016. <http://blogs.library.duke.edu/magazine/2014/06/10/coming-soon-to-bostock-library-the-research-commons/>.
- Wikipedia – The Free Encyclopedia. „Ivy League.“ Zuletzt geprüft am 29.07.2016. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?oldid=729522077>.
- Wired! Digital Art History & Visual Culture. „About Wired!“ Zuletzt geprüft am 26.09.2016. <http://www.dukewired.org/about/>.
- „WolfTV: Hunt Library Tour.“ Zuletzt geprüft am 21.08.2016. <https://www.youtube.com/watch?v=0TYL1VRct28>.