

# Mehr Raum für Kreativität

Seit 2016 bietet die Stadtbibliothek Duisburg gemeinsam mit der Volkshochschule jährlich einen »MakerDay« an

Wer ein neues Gebäude für eine Bibliothek plant, macht in der Regel zwei grundlegende Erfahrungen: Zum einen erhält man aus Kostengründen oft nicht den Raum, den man sich wünscht, obwohl man ihn inhaltlich-konzeptionell sehr gut begründen kann; zum anderen führt der zeitliche Abstand zwischen dem Abschluss der Raumplanungen und der Fertigstellung des neuen Gebäudes dazu, dass aktuelle Entwicklungen in einer sich immer schneller verändernden Welt nicht mehr berücksichtigt werden können.

In Duisburg lagen zwischen dem Beginn der Planungen für eine neue Zentralbibliothek im Herbst 2005 und der Eröffnung im Juli 2015 fast zehn Jahre, in denen sich die Erwartungen der Kunden an eine moderne Bibliothek und die zeitgemäße Ausrichtung der Öffentlichen Bibliotheken weltweit erheblich verändert haben. Sie definieren sich heute als »Dritte Orte«, an denen Menschen sich jenseits von Beruf und Privatleben begegnen, miteinander kommunizieren, gemeinsam lernen und auch zusammen mit anderen etwas kreativ gestalten. Ein großer Teil davon konnte in der neuen Duisburger Zentralbibliothek umgesetzt werden. Doch fehlte am Ende der Raum, um den Vorbildern anderer Bibliotheken zeitnah zu folgen und einen eigenen »Makerspace« für die auch in Duisburg wachsende »Maker«-Gemeinde einzurichten.

Der Ausweg aus dem Dilemma, die gute Idee und das inzwischen erprobte Angebot zum kreativen Selbermachen in Bibliotheken auch für Duisburg realisieren zu wollen, aus Platzgründen aber nicht zu können, war die Etablierung eines »MakerDay«. Der Aktionstag wird seit 2016 jährlich an einem Samstag im Herbst von der Stadtbibliothek und der Volkshochschule gemeinsam



Der »MakerDay« in Duisburg, hier mit dem FabLab der Hochschule Rhein-Waal in Kamp-Lintfort, ist ein Publikumsmagnet. Fotos: Stadtbibliothek Duisburg

organisiert. Das hat den Vorteil, dass das gesamte Gebäude »Stadtfenster«, in dem sich beide Einrichtungen befinden, als Veranstaltungsort genutzt werden kann. Darüber hinaus können Stadtbibliothek und Volkshochschule ihre jeweiligen Kompetenzen, Zielgruppen und Kontaktpartner in das Veranstaltungsformat zusammen einbringen.

Dass dieser besondere Aktionstag inzwischen erfolgreich etabliert ist, belegen die wachsende Anzahl der Kooperationspartner und der Teilnehmer. Wirten am ersten »MakerDay« im Oktober 2016 das FabLab der Hochschule Rhein-Waal in Kamp-Lintfort, eine Sekundarschule, eine Gesamtschule und ein RepairCafé mit, so konnten für den zweiten »MakerDay« im September 2017 bereits elf und für den dritten »MakerDay« im September 2018 14 Kooperationspartner gewonnen werden. Mit den Kooperationspartnern ist auch das Veranstaltungsangebot deutlich angewachsen. Im Foyer des Stadtfensters, im Veranstaltungsbereich der Stadtbibliothek auf der Fläche des Cafés, im Vortragssaal der VHS und in deren Seminarräumen

sowie in der 1 000 Quadratmeter großen Kinder- und Jugendbibliothek präsentieren sich die unterschiedlichen »Maker«. Spezialisten ebenso wie Neugierige können sich an den jeweiligen Informationsständen über die vielfältigen Möglichkeiten informieren, sich kreativ zu betätigen – sei es analog oder digital, sei es allein oder gemeinsam mit anderen.

## Tipps und Anleitungen aus dem RepairCafé

Wer wissen möchte, wie man defekte Haushalts- und Gartengeräte, Radio- und Fernsehgeräte oder Kinderspielzeug reparieren, das Betriebssystem LINUX einsetzen oder das Leben älterer PCs und Laptops verlängern kann, erhält Tipps und Anleitung beim Team der Spezialisten des RepairCafés. Auch DUISentrieb lädt unter der Devise »An Bord kommen/Mitmachen/Durchstarten« dazu ein, sich gemeinsam mit anderen technisch weiterzubilden und die individuellen Kenntnisse zum Nutzen aller einzusetzen. Welche Möglichkeiten

sich im Berufsbild des Technischen Modellbauers heutzutage bieten, demonstrierte der Bundesverband Modell- und Formenbau anhand anspruchsvoller praktischer Konstruktionsbeispiele und mit Informationen zum Studium selbst.

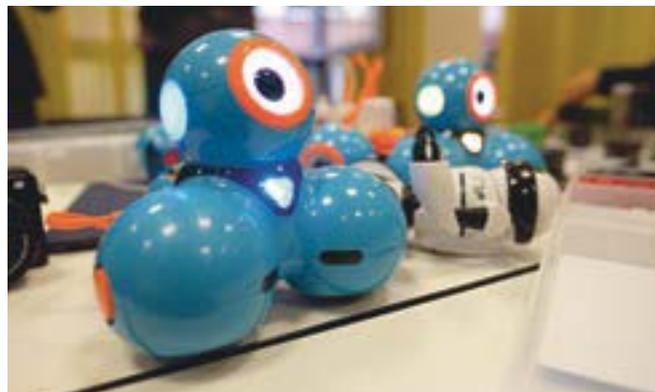
Das FabLab der Hochschule Rhein-Waal, das zu den größten Fertigungslaboren in Europa zählt, vermittelte die Funktionsweise und das konkrete Arbeiten mit 3D-Druckern, 3D-Scannern, Laserschneidern und 3D-Stiften. Wie man die Roboter »Calliope-Bot«, »Lego Mindstorm« oder »Spherp« programmiert und wie sich aus kleinen Cubelets Mini-Maschinen bauen lassen, konnten die Teilnehmer am Stand der Hochschule Ruhr West (Mülheim/Ruhr) lernen. Die Roboter-AG der Sekundarschule Hamborn führte in den Bau von Robotern mit »Lego-Mindstorms« und deren Steuerung über Smartphones ein. Dass für die Steuerung von Licht, Rollos, Heizungs- und Alarmanlagen in Privathäusern nicht die teure Software LOGO der Firma Siemens benötigt wird, sondern wesentlich kostengünstigere Lösungen für Smartphones zur Verfügung stehen, belegten die Schüler der Heinrich-Heine-Gesamtschule aus Rheinhausen.

Das renommierte Duisburger IT-Unternehmen Krankikom gab mit einer Oculus Rift VR-Brille Einblicke in die Virtual Reality am Beispiel des neuen Firmengebäudes, das erst noch in der Wirklichkeit entstehen muss, durch das die »Zuschauer« aber im »Stadtfenster« bereits virtuell gehen konnten. Passend dazu zeigten Schüler der Gesamtschule Emschertal aus Hamborn, wie man aus einem Cardboard und einem Smartphone eine preiswerte Virtual Reality-Brille zusammenstellen kann. Von den Wirtschaftsbetrieben Duisburg konnte man erfahren, wie Morsbags aus recycelten Textilien zur Vermeidung von umweltschädlichen Plastiktüten genäht werden können und wie mit der »Wurmwanderkiste« das ökologische Kompostieren im Garten und auf dem Feld funktioniert. Das Spielwarengeschäft Roskoth gestaltete eine »Rad ab-Challenge«:

Mit dem Baukasten der traditionellen »fischertechnik« konnten Maschinen gebaut werden, die sich auch ohne Räder fortbewegen. Die Schüler des Kaufmännischen Berufskolleg Duisburg-Mitte stellten den von ihnen entwickelten Retro-Spielautomaten »Krankicade« vor.

### Workshops für unterschiedliche Altersgruppen

Zusätzlich zu den Informationsständen auf dem »Markt der Möglichkeiten« wurden 2018 erstmals auch fünf, jeweils eineinhalbstündige Workshops für unterschiedliche Altersgruppen angeboten. Sie konnten ebenso wie der gesamte »MakerDay« kostenlos besucht werden, aufgrund der begrenzten Arbeitsplätze jedoch nur nach vorheriger Anmeldung. Der Workshop »Roboter & Coding« richtete sich an Kinder von 10 bis 14 Jahren und bot einen Einblick in die Programmierung von unterschiedlichen Roboter-Typen. Jugendliche der gleichen Altersstufe konnten in einem Crashkurs das »3D-Design« kennenlernen und mit Tinkercad einen Schlüssel-



anhänger für sich anfertigen. Ein dritter Workshop für junge Jugendliche vermittelte den Umgang mit Schneidplottern, einer kostengünstigeren Alternative zu den Laserdruckern, mit denen sich Siebdruckschablonen, Folienschnitte, PopUps, Papercraft und anderes mehr herstellen lassen.

Der Workshop »Musizieren mit dem iPad« sollte Jugendlichen im Alter von 13 bis 16 Jahren ermöglichen, eigene Musik mithilfe der Anwendungs-App »GarageBand« zu komponieren – sei es

auf dem eigenen iPad oder auf ausleihbaren Geräten der Stadtbibliothek. Der Workshop »3D-Scannen« war für Erwachsene, die sich mit den unterschiedlichen Methoden, praktischen Nutzungsmöglichkeiten und der Funktionsweise dieser Technik vertraut machen wollten. Dazu wurden auch passende Software-Lösungen und Hardware-Ergänzungen vorgestellt. Ausführlichere Informationen und illustrierende Fotos zu den Workshops waren auf den Programm-Flyern über einen QR-Code zu erhalten, der von Smartphones eingeleitet werden konnte.

Die hohen Kompetenzen, das nachhaltige Engagement und die große Begeisterung der weltweiten »Maker«-Bewegung waren auch beim »MakerDay« in Duisburg immer wieder spürbar. Mit diesem neuen Veranstaltungsformat ist es der Stadtbibliothek in Kooperation mit der Volkshochschule gelungen, die unterschiedlichen Akteure, Institutionen und Vereinigungen an einem stark genutzten öffentlichen Ort zusammenzubringen. Damit wurde zum einen die Bekanntheit und Vernetzung der Aktivitäten untereinander gefördert. Die Stadtbibliothek hatte dazu auch im Foyer des »Stadtfenster« eine Auswahl von Medien zusammengestellt, die vertiefende Überblicks- und Spezialinformationen vermitteln. Zum anderen wurden Menschen, die bislang noch nichts von der »Maker«-Szene in Duisburg wussten, über deren vielfältige Aktionsfelder informiert und zum Mitmachen/Selbermachen animiert.

Das Interesse und der Zuspruch sind auf beiden Seiten seit 2016 erfreulich stark gewachsen, sodass es 2019 mit Sicherheit den vierten »MakerDay Duisburg« mit einem abwechslungsreichen Programmangebot geben wird. Darüber hinaus sind in der Stadtbibliothek die konzeptionellen Überlegungen in Gang gekommen, mehr Raum zur Entfaltung der Kreativität auch im Alltag zu eröffnen.

*Dr. Jan-Pieter Barbian, Direktor der Stadtbibliothek Duisburg*