

Hannah Stadtegger
Stadtbibliothek Graz
Andrägasse 13, 8020 Graz

Basement Labs – geh zum Machen in den Keller

Ein Mediathekskeller als kreativer Ort des Schaffens

Projektarbeit/Praxisbericht im Rahmen der hauptamtlichen Ausbildung für Bibliothekarinnen
und Bibliothekare

Hauptamtliche Ausbildung Lehrgang 5

2. Februar 2026

Abstract

Diese Arbeit beschreibt den Prozess rund um die Installation des Projektes „Basement Labs – geh zum Machen in den Keller“ in der Mediathek der Stadtbibliothek Graz. Ausgangspunkt war der Rückgang von Entlehn- und Besucher:innenzahlen infolge veränderter Mediennutzung. Als Reaktion darauf wurde zunächst die Umsetzung eines Maker Spaces geplant, dieses Konzept konnte jedoch aufgrund finanzieller, baulicher und organisatorischer Rahmenbedingungen nicht realisiert werden.

Durch ein Umdenken und die Auseinandersetzung mit alternativen Bibliothekskonzepten entstand das Modell der Basement Labs: flexible, thematisch fokussierte Arbeitsstationen mit niederschwelligem Zugang zu qualitativem Equipment. Die Arbeit begleitet den Projektverlauf von 2021 bis zur Eröffnung im November 2024 und reflektiert Planung, Umsetzung, erste Nutzungserfahrungen sowie zukünftige Entwicklungsperspektiven.

Inhalt

Einleitung	3
1. Ausgangslage und Projektkontext	4
1.1. Die Mediathek: Bestandsaufnahme	4
1.2. Der Maker Space: Begriffserklärung und Definition	6
2. Zielsetzung und Rahmenbedingungen des Projekts	8
2.1. Projektziel	8
2.2. Zielgruppen-, Umfeld- und Bedarfsanalyse	9
3. Projektplanung und Konzeption	10
3.1. Konzept Maker Space - Ressourcenplanung	10
3.1.1. Budgetplanung	11
3.1.2. Raumplanung	13
3.3. Probleme und Herausforderungen	14
3.4. Konzeptanpassung und Umstrukturierung	15
4. Projektumsetzung	17
4.1. Budget, Einkauf, Konzept 2.0 und technische Ausstattung	18
4.2. Schulung und Einführung	19
4.3. Öffentlichkeitsarbeit	21
4.4. Die Eröffnung der Basement Labs	21
5. Evaluation und Ausblick	23
5.1. Erste Nutzungserfahrungen	23
5.2. Analyse bestehender Probleme	23
5.3. Perspektiven und Weiterentwicklung	24
Konklusion	25
Literatur- und Quellenverzeichnis	27
Abbildungen und Anhang	28

Einleitung

Im Jahr 1940 gegründet, umfasst die Stadtbibliothek Graz acht Zweigstellen und einen Bücherbus. Unter den acht Zweigstellen befindet sich auch die Mediathek der Stadtbibliothek Graz in der Vorbeckgasse 12, 8020 Graz. Auf zwei Ebenen beinhaltete diese Zweigstelle bis 2020 hauptsächlich DVDs und Musik-CDs. Im Erdgeschoss befanden sich PC-Arbeitsplätze und eine Abspielstation für DVDs. Die im Industrial Design gestalteten Innenräume waren minimalistisch und kühl eingerichtet und es war kaum Aufenthaltsqualität gegeben. Durch den Rückgang der Entlehn- und Besucher:innenzahlen, der ab 2017 immer stärker spürbar war, stellte sich die Frage: Wie können wir in einer sich stetig wandelnden Gesellschaft relevant bleiben?

Die Veränderungen im Medienverhalten und der Rückgang in der Nutzung der Internetarbeitsplätze verlangten nach einem Umdenken, einem Transformationsprozess mit dem Ziel, ein attraktives Angebot zu generieren, um eine relevante Institution im Stadtbild zu bleiben. Aus diesem Prozess entwickelten sich unterschiedliche Ideen. Neben der „Dingeborg – Bibliothek der Dinge“ und dem „Überspielplatz“ wurden auch die „Basement Labs“ in der Mediathek installiert. Das Projekt, das ursprünglich ein Maker Space und Repaircafé in der Mediathek werden sollte, ist heute ein flexibleres und weniger raumeinnehmendes Lab-System bestehend aus einem Näh- und Stick-Lab, einem Plott- und Press-Lab und einem Tonstudio-Lab. Die Umsetzung und Eröffnung im November 2024 war nur durch die erfolgreiche Zusammenarbeit zwischen Projektleitung und den Mitarbeiter:innen der Mediathek möglich. Durch die Motivation des Teams ist die Mediathek heute ein Ort der Innovation und der Gemeinschaft. Sie bietet weit mehr als klassische Medienausleihe sie ist ein kreativer Raum, der Austausch, Lernen und Experimentieren ermöglicht und damit den Menschen in Graz ein vielseitiges und zukunftsorientiertes Angebot zur Verfügung stellt.

Diese Projektarbeit begleitet den Prozess rund um die Installation von den ersten Ideen 2021 bis zur Eröffnung im November 2024. Der erste Abschnitt der Arbeit beschäftigt sich mit den Ursprüngen der Idee sowie mit der Begriffsdefinition *Maker Space*. Im zweiten Kapitel werden die Zielsetzung und Rahmenbedingungen erläutert. Im darauffolgenden Abschnitt geht es um die Konkretisierung der Idee und die ersten Herausforderungen, die das ganze Ideenkonstrukt zum Einstürzen bringen und ein Umdenken notwendig machen. Das vierte Kapitel setzt sich konkret mit der Umsetzung des Projekts auseinander. Abschließend wird die Wirkung geschildert und ein Ausblick auf zukünftige Projekte gegeben.

1. Ausgangslage und Projektkontext

In diesem Kapitel geht es um die Ideenfindung. Warum es nötig war, ein neues Konzept zu entwickeln und was sich hinter dem Begriff *Maker Space* verbirgt. Der folgende Abschnitt zeigt einen kurzen Querschnitt der Geschichte der Mediathek der Stadtbibliothek Graz und beinhaltet die Begriffsdefinition des Projekts.

1.1. Die Mediathek: Bestandsaufnahme

Schon 1987 wurde in der damaligen Hauptbücherei in der Landhausgasse, 8010 Graz auf einer Fläche von 12m² eine Videothek mit 312 Videokassetten eröffnet. Schon drei Jahre später war die Nachfrage so groß, dass neue Räumlichkeiten benötigt wurden und im Herbst 1990 übersiedelte man in die Räumlichkeiten des Stadtmuseums der Stadt Graz. Mit dem Umbau des Museums 1995 fand ein erneuter Raumwechsel statt und die Videothek zog in die Annenstraße 26, 8020 Graz. Doch auch hier reichte der Platz nach einiger Zeit nicht mehr und 2000 fand der Umzug in das heutige Gebäude der Mediathek in die Vorbeckgasse 12, 8020 Graz statt.

Im Jahr 2000 entsprach die neue Mediathek der Stadtbibliothek Graz den damaligen Standards einer modernen Einrichtung. Später wurden Konzerte, Filmabende und Lesungen veranstaltet, DVDs und Internetarbeitsplätze eingeführt und durch den Ausbau des Kellers die Räumlichkeiten um 150m² vergrößert. Bis 2017 war die Mediathek Spitzenreiter der Entlehnzahlen, doch mit dem Aufkommen von Streamingdiensten begannen die Zahlen zu sinken. Während 2017 noch 209.653 Entlehnungen gezählt wurden, waren es 2023 nur mehr 124.688.¹ Auch die Besucher:innenzahlen erlitten einen Einbruch.

¹ Quelle: interne Statistik der Stadtbibliothek Graz



Abb.1.EG Mediathek ca. 2000

©Stadtbibliothek Graz

Es ist wichtig, sich mit den Ursachen dieser Rückgänge und der Realität der verändernden Medienlandschaft auseinanderzusetzen. Die Hochphase der physischen Medien ist vorüber und DVDs und CDs sind nicht länger gefragt. Kaum ein modernes Gerät besitzt heutzutage Abspielmöglichkeiten und Streamingdienste für Film und Musik findet man in fast jedem Haushalt. Ende der 90er und Anfang der 2000er Jahre war es nicht üblich, dass Nutzer:innen in ihren privaten Räumlichkeiten Internetzugänge hatten. Die Mediathek musste Timeslots für die PC-Arbeitsplätze vergeben und Nutzer:innen standen Schlange, um sich einen dieser Slots zu buchen. Heutzutage ist es nicht mehr notwendig, das eigene Haus zu verlassen, um ein Mail zu verschicken.

Diese Entwicklungen erforderten Ideen und neue Konzepte, um die Mediathek für Nutzer:innen wieder attraktiv zu machen. Die Nachfrage nach neuen, nachhaltigen Medienangeboten führte zu innovativen Veränderungen in der Mediathek. Im Mai 2020 wurde die „Dingeborg - Bibliothek der Dinge“ eröffnet. Diese beinhaltet inzwischen fast 200 Objekte (Stand Jänner 2026) und bietet damit Nutzer:innen eine nachhaltige Möglichkeit, auf Geräte, Musikinstrumente oder Gegenstände zur Freizeitgestaltung zuzugreifen. Die Mediathek bietet von Waffeleisen und Akkuschauber über Biertischgarnituren und Tonieboxen alles an, was

man nicht ständig benötigt oder einfach einmal ausprobieren möchte und sich somit nicht selbst beschaffen muss.

Weiters spürbar war auch die immer stärker werdende Nachfrage nach der Möglichkeit, analoge Medien zu digitalisieren. Dies führte zur Installation des Projekts „Überspielplatz“. Hier kann man mit der Unterstützung von geschulten Mitarbeiter:innen Musikkassetten, VHS-Kassetten, Schallplatten und Dias digitalisieren.

Diese Veränderungen waren besonders in den Besucher:innenzahlen positiv spürbar, aber das volle Potenzial war noch nicht erreicht. Bibliotheken und Mediatheken verstehen sich als Orte der Wissensvermittlung. Während diesem Transformationsprozess fand auch die Überlegung statt, wie man Wissen abseits der klassischen Ausleihe von Medien vermitteln könnte. Wissen kann auch durch die Bereitstellung von Raum und qualitativem Equipment vermittelt werden, um sich kreativ, handwerklich oder technisch auszuprobieren. Der nächste Schritt in diesem Transformationsprozess war somit die Schaffung eines Ortes der kreativen Wissensvermittlung und so kam 2021 die Idee auf, einen Maker Space zu installieren.

1.2. Der Maker Space: Begriffserklärung und Definition

Ein Maker Space ist nicht nur eine Werkstatt, in der physische Gegenstände kreiert werden. Es wird vor allem auch Wissen generiert, welches von den Nutzerinnen und Nutzern selbst aufbereitet und oft (...) geteilt wird. Nicht die Maschinen, sondern die Menschen der Community sind die wichtigsten Akteurinnen und Akteure in einem Maker Space.²

Der Begriff *Maker Space* bezeichnet offene, gemeinschaftlich genutzte Räume, die an sehr unterschiedlichen Orten angesiedelt sein können, etwa in Bibliotheken, Schulen, Universitäten oder Kulturzentren. Trotz dieser Vielfalt verfolgen Maker Spaces den gemeinsamen Grundgedanken, Räume, Ressourcen und Wissen innerhalb einer Gemeinschaft zu teilen und vom geteilten Wissen zu profitieren.³

Die Wurzeln der Maker-Bewegung reichen weit zurück. In ihrer Keynote mit dem Titel *The Impact and Value of Makerspaces in Public Libraries* von Dr. Kyungwon Koh der University of Illinois datiert Dr. Kyungwon Koh das erste Vorkommen von Making in Bibliotheken auf das Jahr 1873 in Gowanda, New York.⁴ Ihren Ursprung hat der moderne Begriff *Maker Space*

² Vgl. Imser Eva, Mietzner Dana (2019): Mit Kollaboration zu individuellen Kompetenzzielen – Der Maker Space als neuer Lernort. In: Wissenschaftliche Beiträge 2019. 23. Jahrgang. S.80

³ Vgl. Heinzel Viktoria, Seidl Tobias, Stand Richard [Hrsg.] (2020): Lernwelt Makerspace. Perspektiven im öffentlichen und wissenschaftlichen Kontext. Berlin/Boston: Walter de Gruyter Saur. S.10

⁴ Vgl. https://publish.illinois.edu/librarymakerspaces/files/2025/04/Koh_Keynote_UPDATED.pdf 25.01.2026 16:14

jedoch in der Do-it-yourself- und Heimwerkerbewegung, die sich bereits in den 1950er-Jahren sowohl in den USA als auch in Westdeutschland entwickelte. Diese Bewegung betonte Selbstständigkeit, handwerkliche Fähigkeiten und das eigenständige Lösen von Problemen und legte damit eine wichtige Grundlage für das spätere Maker-Verständnis.⁵

In den 1980er-Jahren entstanden sogenannte Hackerspaces und Hacklabs. Diese Orte waren vor allem technisch geprägt und beschäftigten sich mit Themen wie freier Software, Computer-Recycling, elektronischem Basteln und später auch mit 3D-Druck und digitalen Fertigungstechnologien⁶.

Der nächste Entwicklungsschritt fand in den USA in den 2000er-Jahren statt. Hier entstanden im Massachusetts Institute of Technology (MIT) die Fab Labs. Ausgangspunkt war der dort angebotene Kurs *How to Make (Almost) Anything*. Ziel war es, moderne Fertigungstechnologien einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen und innovative Lern- und Produktionsräume zu schaffen.⁷

Bibliotheken verstehen sich als Orte der Wissensvermittlung und des Lernens. Somit scheint es logisch, dass Bibliotheken auch Orte des Makings werden. Der erste öffentliche Makers Space in einer Bibliothek wurde 2011 in den USA eröffnet. Über zehn Jahre später boten schon fast 90% der öffentlichen Bibliotheken in den USA Maker Spaces in unterschiedlichste Formen an.⁸ Doch auch in der EU bzw. im deutschsprachigen Raum sind Maker Spaces weit verbreitet. Die Stadtbibliothek Berlin-Mitte bietet an zwei Standorten Maker Spaces mit digitalen und analogen Techniken sowie einen mobilen Maker Space an.⁹ Die Zentralbibliothek der Stadtbücherei Düsseldorf hat mit dem LibraryLab eine offene Experimentierplattform für digitale Angebote geschaffen, um nur ein paar Beispiele zu nennen.¹⁰

Bibliotheken wurden als Orte der Vermittlung von digitalen Kompetenzen immer relevanter für die Maker-Bewegung und so war es ein logischer Schritt, Bibliotheken auch als Maker-Orte zu verstehen.¹¹

⁵ Vgl. Heinzl, Seidl, Stand [Hrsg.] 2020 S.12

⁶ Ebd. S.13

⁷ Ebd. S.16

⁸ Vgl. Koh, Kyungwon in Chicago Suntimes <https://chicago.suntimes.com/other-views/2025/01/14/library-makerspaces-help-enrich-our-communities> 24.01.2026 13:46

⁹ <https://www.berlin.de/stadtbibliothek-mitte/angebote/makerspace/artikel.845910.php> 31.1.2026

¹⁰ <https://www.duesseldorf.de/stadtbuechereien/standorte/zentralbibliothek/librarylab> 31.1.2026

¹¹ Vgl. Kaden Ben, Freyberg Linda (2023): Makerspaces und Library Labs in wissenschaftlichen Bibliotheken – zwischen physischem Raum und forschungsorientierter Ausrichtung In: LIBREAS #44 (2023) | Grassroots Open Access https://libreas.eu/ausgabe44/kaden_freyberg/#makerspaces-in-bibliotheken 31.1.2026

2. Zielsetzung und Rahmenbedingungen des Projekts

In diesem Abschnitt werden die Rahmenbedingungen des Projekts erläutert. Es wird geschildert, wie man auf diese Ideen kam und welche Methoden angewandt wurden, um aus der Idee ein konkretes Konzept zu entwickeln.

2.1. Projektziel

Für viele Institutionen waren die Schließungen durch die Corona-Pandemie mit Verlusten verknüpft. Auch die Stadtbibliothek Graz spürte einen starken Rückgang vor allem an Besucher:innen. Während wir 2019 noch 390.509 Besucher:innen zählten, waren es 2021 nur mehr 241.106.¹² Es war also schnell klar, dass die Bibliothek Ideen benötigt, um neue Nutzer:innen zu generieren. Gemeinsam mit Mag. Boris Miedl wurde ich von der damaligen Bibliotheksleitung darum gebeten, aktuelle Trends internationaler Bibliotheken zu recherchieren und mögliche Projekte vorzustellen. Mit einem kurzen Blick in die USA, den Norden Europas und auch Deutschland war klar erkennbar, dass das Konzept Maker Space in immer mehr Bibliotheken inkludiert wird und dort großen Zuspruch erhält. Innerhalb der EU-Staaten gab es 2019 bereits 800 Maker Spaces.¹³ Es war also an der Zeit, dass auch in Graz ein niederschwelliger Zugang zu qualitativem Equipment für Bibliotheksnutzer:innen ermöglicht wird. Der Maker Space sollte handwerkliche, technische und kreative Möglichkeiten bieten. Von Nähmaschine über Kreissäge bis hin zu Ton-, Film- und Fotostudio und 3D-Drucker war alles möglich. Zusätzlich zu dem Maker Space sollte auch ein Repair Café gegründet werden. Hier soll Werkzeug zur Verfügung gestellt werden, welches zur Reparatur von Alltagsgegenständen (Staubsauger, Tablet, Verstärker etc.) notwendig ist.

Die Idee war also geboren, die Fragen nach Budget und Raum waren allerdings noch nicht geklärt. Nach intensiverer statistischer Auswertung der Kennzahlen der Stadtbibliothek zeigte sich schnell, dass der stärkste Rückgang an Entlehn- und Besucher:innenzahlen in der Mediathek erkennbar war. 2019 hatte die Mediathek noch 178.000 Entlehnungen und 48.337 Besucher:innen. 2021 waren es nur mehr 107.856 Entlehnungen und 26.263 Besucher:innen¹⁴. Das Ergebnis der Auseinandersetzung mit den Kennzahlen der Stadtbibliothek Graz war die

¹² Quelle: interne Statistik der Stadtbibliothek Graz

¹³ Vgl. Imser Eva, Mietzner Dana (2019): Mit Kollaboration zu individuellen Kompetenzzielen – Der Maker Space als neuer Lernort. In: Wissenschaftliche Beiträge 2019. 23. Jahrgang. S.80
<https://opus4.kobv.de/opus4-th-wildau/frontdoor/index/index/docId/1197> 24.1.2026

¹⁴ Quelle: interne Statistik der Stadtbibliothek Graz

Einsicht der Notwendigkeit, sich für die Mediathek der Stadtbibliothek ein neues Konzept zur Nutzung der Räumlichkeiten zu überlegen. Auch das Budgetproblem schien sich von allein zu lösen. Wir wurden informiert, dass der Klimaschutzfond der Stadt Graz Gelder für nachhaltige Projekte zur Verfügung stelle. Der Projektantrag wurde eingereicht und es erfolgte eine mündliche Zusage der Finanzierung.

Bevor wir jedoch die Umsetzung fixieren konnten, war es wichtig, sich gemeinsam mit dem Projektteam, das größtenteils aus Mitarbeiter:innen der Mediathek bestand, die folgenden Fragen zu stellen:

- Wer sind unsere Nutzer:innen und was brauchen sie?
- Was wollen und können wir anbieten?
- Wie wollen wir uns präsentieren?

Diese Fragen werden im folgenden Abschnitt beantwortet.

2.2. Zielgruppen-, Umfeld- und Bedarfsanalyse

Der erste wichtige Schritt im Projekt war eine intensive Auseinandersetzung mit der Zielgruppe der Mediathek. Dabei stand die Frage im Mittelpunkt, welche Nutzer:innen die Mediathek aktuell besuchen und welche Zielgruppen bislang nicht erreicht werden. Die Mediathek befindet sich in zentraler Lage und ist gut an den öffentlichen Verkehr angebunden. Drei Schulen und ein Studentenwohnheim befinden sich im direkten Umfeld der Mediathek und vor allem Kinder und Jugendliche nutzen die Räumlichkeiten nach der Schule. Hier ist nicht der Bedarf gegeben, ein attraktives Medienangebot für diese Zielgruppe, sondern Räume mit Aufenthaltsqualität zu schaffen. Die statistischen Auswertungen der Bibliothek zeigen, dass zwar die Räumlichkeiten hauptsächlich von einer sehr jungen Nutzer:innengruppe genutzt werden, die Mehrheit der eingeschriebenen Nutzer:innen jedoch der Altersgruppe 40+ angehören. Auffällig war zudem, dass die Zielgruppe der Erwachsenen zwischen 25 und 40 Jahren kaum erreicht wurde.

Im Zuge der Bedarfsanalyse zeigte sich, dass Menschen im direkten Umfeld der Mediathek insbesondere Orte zum Arbeiten, Lernen, Austauschen und Verweilen benötigen. Neben klassischen Medienangeboten besteht ein wachsender Wunsch nach gemeinschaftlich nutzbaren Räumen. Vor allem die Generationen, die bis jetzt noch nicht erreicht wurde, hat das Bedürfnis nach neuen, innovativen und nachhaltigen Medienformen. DIY-Projekte werden, auch bedingt durch die Pandemiezeiten, immer beliebter. Qualitatives Equipment ist allerdings teuer und nimmt viel Platz ein.

Ein Blick auf das Umfeld der Stadt Graz zeigte, dass es zwar Maker Spaces und offene Werkstätten gibt, diese jedoch häufig mit hohen Kosten verbunden oder nur eingeschränkt zugänglich waren, etwa durch Mitgliedsbeiträge, zeitliche Limitierungen oder eine klare Ausrichtung auf spezialisierte Zielgruppen. Niederschwellige und öffentlich zugängliche Angebote waren kaum vorhanden. Der *HTU Makerspace* der TU Graz ist beispielsweise nur für Studierende zugänglich¹⁵ und ein weiterer Maker Space, der *realraum Graz*, kostet um die EUR 30,00 im Monat¹⁶. Daraus ergab sich ein deutliches Potenzial für die Mediathek, als öffentlich Raum ein niederschwelliges und kostengünstiges Angebot zu schaffen, um sich kreativ ausprobieren zu können.

Bis zum Projektstart wurde die Publikumsfläche der Mediathek größtenteils von audiovisuellen Medien eingenommen. Qualitative Aufenthaltsbereiche waren kaum vorhanden. Innovative Nutzungskonzepte oder räumliche Neugestaltungen ließen sich unter diesen Bedingungen nur schwer umsetzen. Gemeinsam mit dem Team der Mediathek musste also ein neuer Schwerpunkt gesetzt werden. Ziel war es hierbei nicht, das audiovisuelle Angebot vollständig zu reduzieren, sondern es bewusster und bedarfsorientierter aufzubauen. Die Mediathek konzentriert sich nun verstärkt auf Medien, die in regulären Streamingdiensten nicht verfügbar sind.

Die Zielgruppen-, Umfeld- und Bedarfsanalyse ergab, dass sich unsere Nutzer:innen Räume mit Wohlfühlatmosphäre, ein innovatives und nachhaltiges Medienangebot und die Möglichkeit, unsere Räumlichkeiten für kreative Projekte zu nutzen, wünschen.

3. Projektplanung und Konzeption

Die nächsten zwei Kapitel der Arbeit stellen den Hauptteil der Arbeit dar. In diesem Abschnitt geht es um die detaillierte Projektplanung. Zeit, Personal, Budget und Raum werden besprochen und Probleme analysiert. Die Herausforderungen, die in dieser ersten Phase des Projekts auftauchten, verlangten nach neuen Herangehensweisen.

3.1. Konzept Maker Space - Ressourcenplanung

Die Idee, in der Mediathek einen Maker Space zu installieren, kam Anfang 2021 auf. Der Beginn der Umbauten sowie der Einkauf des Equipments wurde für Herbst 2021 geplant, die

¹⁵ <https://htugraz.at/makerspace/htu-makerspace> 25.1.2026 13:00

¹⁶ https://doku.realraum.at/mitglied_werden 25.1.2026 13:11

Eröffnung im Frühjahr 2022. Die Idee wurde groß gedacht. Der gesamte Keller der Mediathek sollte zu diesem neuen Angebot umgebaut werden.

3.1.1. Budgetplanung

Anfang 2021 wurde die Leitung der Stadtbibliothek Graz vom Referat Klimaschutzkoordination und Förderprojekte der Stadt Graz darauf hingewiesen, dass es noch Gelder im Klimaschutzfond gäbe und nachhaltige Projekte damit gefördert werden könnten. Die Projektanträge wurden von Mag. Boris Miedl und mir erstellt und in Absprache mit der Bibliotheksleitung eingereicht. Eine Förderung für 20.000 Euro, um einen Klimaschutz- und Nachhaltigkeitsschwerpunkt in einer Zweigstelle aufzubauen sowie 150.000 Euro für das Projekt *Maker Space und Repair Café in der Stadtbibliothek Graz*. Die Projektbeschreibung lautete:

Das Konzept Maker Space entstand 2003 in den USA und wird seit Anfang der 2010er Jahre auch im deutschsprachigen Raum in vielen öffentlichen Institutionen, allen voran öffentlichen Bibliotheken, umgesetzt. Die Idee dahinter ist, einen Zugang zu Equipment aller Art zu ermöglichen. Von Nähmaschinen über Kreissägen bis hin zu Ton- sowie kleinen Film- und Fotostudios und 3D-Druckern ist alles möglich. Es soll sich hierbei also sowohl um einen Raum für Handwerk als auch einen Raum für kreatives Schaffen im Allgemeinen handeln – der Raum kann sich dann je nach Nachfrage in die eine oder andere Richtung entwickeln. Egal ob Werkstatt, Tonstudio, Atelier oder alles in einem – alles ist möglich! In diesem Begegnungsraum hat man die Möglichkeit, innerhalb von Workshops, aber auch allein, unterschiedlichste Werkzeuge und Instrumente zu nutzen und auszuprobieren. Diese Bereitstellung führt dazu, dass es nicht mehr notwendig ist, sich als Einzelperson teure oder platzinnehmende Maschinen und Geräte zu kaufen, sondern diese im Sinne des trendigen „Sharing-Gedankens“ mit anderen zu teilen.

Gleichzeitig kann man an so einem Ort der Begegnung auch voneinander lernen, was uns zur Idee des Repair Cafés führt.

Das Repair Café ist ebenso eine Initiative in Richtung Nachhaltigkeit. Hier wird Werkzeug zur Verfügung gestellt, das bei der Reparatur von Alltagsgegenständen (Staubsauger, Tablet, Verstärker etc.) notwendig ist. Schon kleine Reparaturen in Fachwerkstätten sind oft derart kostspielig, dass eine Neuanschaffung deutlich günstiger ausfällt. So wird auf Dauer Müll ohne Ende produziert, weil zum Teil leicht zu reparierende Dinge sehr oft aus diesem Grund weggeschmissen werden. Das Repair Café soll die Möglichkeit diesem Trend entgegenzuwirken darstellen, indem kostenlos Hilfe bei Reparaturen angeboten wird.

Das Werkzeug stellen die bereits etablierte Dingeborg (Bibliothek der Dinge, bei der aktuell bereits 128 verschiedene Objekte – Akkuschauber, Gewindescheidesatz, Lötkolben und vieles mehr ausgeliehen werden können) sowie der Maker Space zur Verfügung. Freiwillige Hobbyhandwerker_innen und

pensionierte Fachleute stellen regelmäßig ihr Knowhow zur Verfügung, um bei den Reparaturen behilflich zu sein. Geplant ist, dass das Repair Café mindestens 1 Mal pro Monat stattfinden soll.

Diese Initiative fügte sich auch perfekt in das bereits bestehende Projekt „Graz repariert“ ein und könnte hierbei sehr gut mitbeworben werden.¹⁷

Der Kostenplan beinhaltete den Umbau des Kellers der Mediathek sowie den Ankauf von Equipment und Mobiliar. Die ursprüngliche Ausstattung des Maker Space sollte vier Stationen aufweisen:

- Handarbeit (Nähen, Sticken, Schneidplotte)
- Ton-, Film- und Fotostudio
- Handwerk (Holz- und Metallarbeit, Töpfern)
- Digitales Arbeiten (3D-Drucker, Lasercutter)

Die konkrete Kostenschätzung der einmaligen Anschaffungskosten lautete:

Ankauf/Umbau	Kostenschätzung in Euro
Nähmaschine	5.000,00
Stickmaschine	8.000,00
Schneidplotter	2.000,00
Tonstudio/Equipment	15.000,00
Greenscreen	1.000,00
Kameraausstattung	3.000,00
3d-Drucker	6.000,00
Lasercutter	6.000,00
Töpferscheibe	1.000,00
Brennofen	2.000,00
Sonstiges/Materialien	6.000,00
neuer Fluchtweg	15.000,00
Treppenlift	20.000,00
Beleuchtung	40.000,00
Möbel	20.000,00

Die laufenden Kosten wurden mit ca. EUR 10.000 pro Jahr kalkuliert und sollten im Globalbudget der Stadtbibliothek berücksichtigt werden. Nach der Einreichung am 30. März 2021 folgte eine Einladung vor den Fachbeirat Klimaschutz, um das Projekt vorzustellen. Aufgrund anhaltender Lockdowns fand die Präsentation online statt. Kurz nach der Präsentation erhielten wir eine mündliche Zusage der Förderung und konnten in die zweite Phase übergehen.

¹⁷ Vgl. Anhang 1

3.1.2. Raumplanung

Die Mediathek befindet sich in einem alten Gebäude in der Grazer Innenstadt, dessen Geschichte und bauliche Struktur bis heute spürbar sind. Anfang der 2000er-Jahre wurde die Zweigstelle um das Kellergeschoß erweitert, wodurch rund 150 m² zusätzliche Nutzfläche entstand. In den erweiterten Räumlichkeiten wurden PC-Arbeitsplätze und eine Abspielstation installiert sowie Regale und Präsentationsflächen für audiovisuelle Medien.



Abb.2. Keller ca. 2009

©Stadtbibliothek Graz

Um den Raum für ein neues Projekt nutzbar zu machen, waren umfassende räumliche und technische Veränderungen notwendig. Besonders die bestehende Infrastruktur entsprach nicht mehr den aktuellen Anforderungen. Die Beleuchtung war veraltet und bestand ausschließlich aus in den Boden eingelassenen Lichtquellen, die den Raum nur unzureichend erhellten. Für konzentriertes Arbeiten, vor allem an PC-Arbeitsplätzen oder in kreativen Produktionsprozessen, war diese Lichtlösung nicht geeignet.

Anfang 2021 befanden sich im Kellergeschoß vier PC-Arbeitsplätze sowie vier weitere Arbeitsplätze. Ergänzt wurde das Angebot durch eine Abspielstation und mehrere Regale mit CDs und DVDs. Obwohl der Raum bereits genutzt wurde, war eindeutig, dass er in dieser Form

weder barrierefrei noch für größere Gruppen oder Veranstaltungen ausgelegt war. Um das volle Potenzial des Kellers ausschöpfen zu können, musste daher ein umfassender Umbau geplant werden. In Zusammenarbeit mit der GBG – Gebäude- und Baumanagement Graz GmbH – wurden konkrete Umbaupläne ausgearbeitet. Ein zentraler Punkt war die Erweiterung der Fluchtwege. Eine Wand, die den Mediathekskeller vom restlichen Kellerbereich des Gebäudes trennt, sollte durchbrochen werden, um einen zusätzlichen Fluchtweg zu schaffen. Dieser Schritt war Voraussetzung dafür, eine Veranstaltungsstätten genehmigung beantragen zu können. Ziel war es, künftig auch größere Veranstaltungen, Konzerte, Workshops oder Präsentationen im Kellergeschoß abhalten zu können.

Ein weiterer wichtiger Aspekt war die Barrierefreiheit. Da es keine andere bauliche Möglichkeit für einen ebenerdigen Zugang gab, wurde die Installation eines Treppenlifts als praktikabelste Lösung angesehen. Bereits in der Planungsphase wurden mehrere Angebote eingeholt und miteinander verglichen. Zusätzlich wurde die Stadtbaudirektion konsultiert, um sicherzustellen, dass alle Vorgaben zum Bau barrierefreier Liftanlagen erfüllt werden.

Auch die Möblierung des Raumes sollte grundlegend verändert werden. Die bestehenden Tische und PC-Arbeitsplätze konnten in ihrem Ist-Zustand nicht für das Projekt verwendet werden. Es war geplant, entlang den Wänden durchgehende Arbeitsflächen zu schaffen, die flexibel genutzt werden können. Zudem sollte ein Teil des Raumes baulich abgetrennt werden, um dort ein Ton-, Film- und Fotostudio einzurichten. Damit hätte der Keller zu einem multifunktionalen Medien- und Arbeitsraum weiterentwickelt werden können.

Die Pläne waren gut durchdacht und schienen realistisch umsetzbar. Es tauchten jedoch nicht vorhersehbare Herausforderungen auf, die ein Umdenken erforderlich machten.

3.3. Probleme und Herausforderungen

Obwohl die Idee ursprünglich auf Zustimmung auch von Seiten der Stadt Graz stieß und eine mündliche Zusage für zusätzliche Fördermittel der Stadt vorlag, zeigte sich im Verlauf der Projektplanung, dass sich die Rahmenbedingungen deutlich verändert hatten. 2021 war die politische Situation in Graz durch die anstehenden Gemeinderatswahlen unsicher, was unmittelbare Konsequenzen für die Förderung des Projekts hatte.

Im Herbst 2021 wurden wir darüber informiert, dass eine Förderung nicht realistisch wäre, wir aber eventuell 2022 mit Unterstützung rechnen könnten. Eine schriftliche Zusage seitens der Stadt Graz erfolgte jedoch nicht. Neue Anschaffungen waren unter diesen Bedingungen nicht möglich. Die Unsicherheit bezüglich der finanziellen Mittel führte nicht nur zu

Planungsproblemen, sondern auch zu einer Verunsicherung und Demotivation innerhalb des Projektteams. Das Projekt wurde fürs Erste auf Eis gelegt und eine mögliche Umsetzung auf Ende 2022 vertagt. Doch bis Mitte 2023 änderte sich nichts an der finanziellen Situation und das Projekt schien nicht umsetzbar.

Zusätzlich zu den finanziellen Unsicherheiten traten auch bauliche und räumliche Probleme auf. Der vorgesehene Standort des Maker Spaces befand sich im Keller eines historischen Gebäudes. Trotz der Begehung durch die GBG, die den baulichen Veränderungen positiv gegenüber stand, wurde durch das Hinzuziehen von Sachverständigen schnell klar, dass das kalkulierte Budget für die Umbauarbeiten nicht ansatzweise ausreichte. Die Kellerräumlichkeiten wiesen altersbedingte Schäden auf. Bröckelnde Ziegelwände und unzureichende Belüftung machten eine einfache Umsetzung des ursprünglich geplanten Bau unmöglich. Insbesondere handwerkliche Tätigkeiten, die Staub erzeugen oder feuergefährliche Geräte erfordern, wie etwa ein Brennofen für Töpferarbeiten, konnten aus Sicherheitsgründen nicht realisiert werden. Auch Holz- und Metallarbeiten waren aufgrund der fehlenden Frischluftzufuhr problematisch. Eine Lösung der Beleuchtungsproblematik überstieg die ursprünglich kalkulierte Summe um Unmengen. Eine Renovierung zur Anpassung der Räumlichkeiten an die Anforderungen eines vielseitigen Maker Spaces hätte den ursprünglichen Budgetrahmen, die über die Förderung angesuchten EUR 150.00,00, gesprengt.

Ein weiteres Problem ergab sich aus der Kombination digitaler und handwerklicher Angebote. Das Konzept sah vor, sowohl digitale Technologien wie 3D-Drucker, Lasercutter und Programmierstationen als auch traditionelle Bastel- und Werkbereiche zu integrieren. Diese Kombination erfordert jedoch deutlich mehr Platz als die Kellerflächen, die ohne Umbauarbeiten verwendbar waren, bieten konnten.

Wir waren also mit drei massiven Problemen konfrontiert. Die ursprünglich mündlich zugesagte Projektförderung wurde nie bestätigt, Umbauarbeiten waren nicht realisierbar und der Raum, der nutzbar war, war nicht ausreichend, um das Projekt, so wie es ursprünglich gedacht war, umzusetzen. Bis Oktober 2023 war das Projektteam davon überzeugt, sich von der Installation eines Maker Spaces in der Mediathek der Stadtbibliothek Graz verabschieden zu müssen.

3.4. Konzeptanpassung und Umstrukturierung

Im Oktober 2023 besuchte ich von 9. bis 13. Oktober den Fortbildungskurs *Atelier der Vorstellungskraft* im bifeb am Wolfgangsee. Gemeinsam mit den Referenten aus dem

Ministerium für Vorstellungskraft (original: Ministerie van Verbeelding) beschäftigten wir uns eine Woche lang intensiv mit innovativen Bibliothekskonzepten und der Frage, wie Bibliotheken auf Veränderungen reagieren können. Ziel der Fortbildung war es, über gewohnte Strukturen hinauszublicken und kreative, zukunftsorientierte Lösungsansätze für Herausforderungen zu finden. Durch diese externe Inspiration entstand ein Umdenken: Statt groß gedachte, ressourcenintensive Projekte weiterzuverfolgen, können innovative Angebote auch kleiner, flexibler und zugleich qualitativ hochwertig gestaltet werden. Im Rahmen der Fortbildung lernte ich das Konzept der Labs kennen. Diese können als kleine Schwester des Maker Spaces verstanden werden und existieren bereits in vielen Bibliotheken. Dabei handelt es sich um kompakte Arbeitsstationen mit qualitativ hochwertigem, aber unkompliziertem Equipment, das eine niederschwellige Nutzung ermöglicht. Im Gegensatz zu klassischen Maker Spaces ist bei Labs keine Festlegung auf eine bestimmte inhaltliche Richtung notwendig. Vielmehr eröffnen sie zahlreiche Nutzungsmöglichkeiten und sprechen unterschiedliche Interessen und Zielgruppen an. Das Wort *Maker Space* impliziert einen Ort, der für Making zur Verfügung gestellt wird. Das Konzept *Labs* hingegen beinhaltet eine gewisse Flexibilität. Das eingesetzte Equipment erfordert selten eine dauerhafte Installation und kann je nach Nachfrage getauscht, erweitert oder auch wieder entfernt werden. Dadurch lassen sich Angebote laufend evaluieren und an die Bedürfnisse der Nutzer:innen anpassen, ohne langfristige finanzielle oder räumliche Bindungen einzugehen. Dies ermöglicht eine flexible Raumnutzung und erweitert dadurch auch die Zielgruppen, die angesprochen werden. Man kann Arbeitsplätze, die vor allem von jüngeren Schüler:innen nach Schulende verwendet werden, mit nur ein paar Handgriffen in eine Nähwerkstatt umbauen.

Nach intensiven Klausuren mit dem gesamten Projektteam einigten wir uns für den Projektstart auf folgende Labs:

- Tonstudio
Eine Tonkabine für max. drei Personen, ausgestattet mit PC und Software, Mikrofon, Masterkeyboard und Akustikgitarre.
- Plotten und Pressen
Zwei Schneidplotter, PC mit Software, Textiltransferpresse und Tassenpresse
- Nähwerkstatt
Drei Nähmaschinen, eine Overlock Nähmaschine, eine Stickmaschine

Die ursprünglich geplanten Umbauarbeiten wurden verworfen und nur die wichtigsten räumlichen Veränderungen finanziert. Der Treppenlift wurde installiert, um Barrierefreiheit für

die Räumlichkeiten garantieren zu können. Außerdem wurden sämtliche alte Möbel aus dem Tiefgeschoß entfernt und neue Möbel eingekauft. Die kalten, ungemütlichen Glastische wurden durch vier große Holztische ersetzt, die Abspielstation wurde durch eine Gaming-Ecke ersetzt und mit einer großen Sofalandschaft erweitert. Die Installation der neuen Beleuchtung wurde aus Kostengründen vertagt und eine provisorische Lösung mit Stehlampen gefunden. Durch eine stimmungsvolle Kombination des alten Gewölbes mit modernster Ausstattung konnte nun eine Atmosphäre geschaffen werden, die von unterschiedlichsten Zielgruppen als Aufenthalts-, Lern- und Arbeitsort genutzt werden kann.

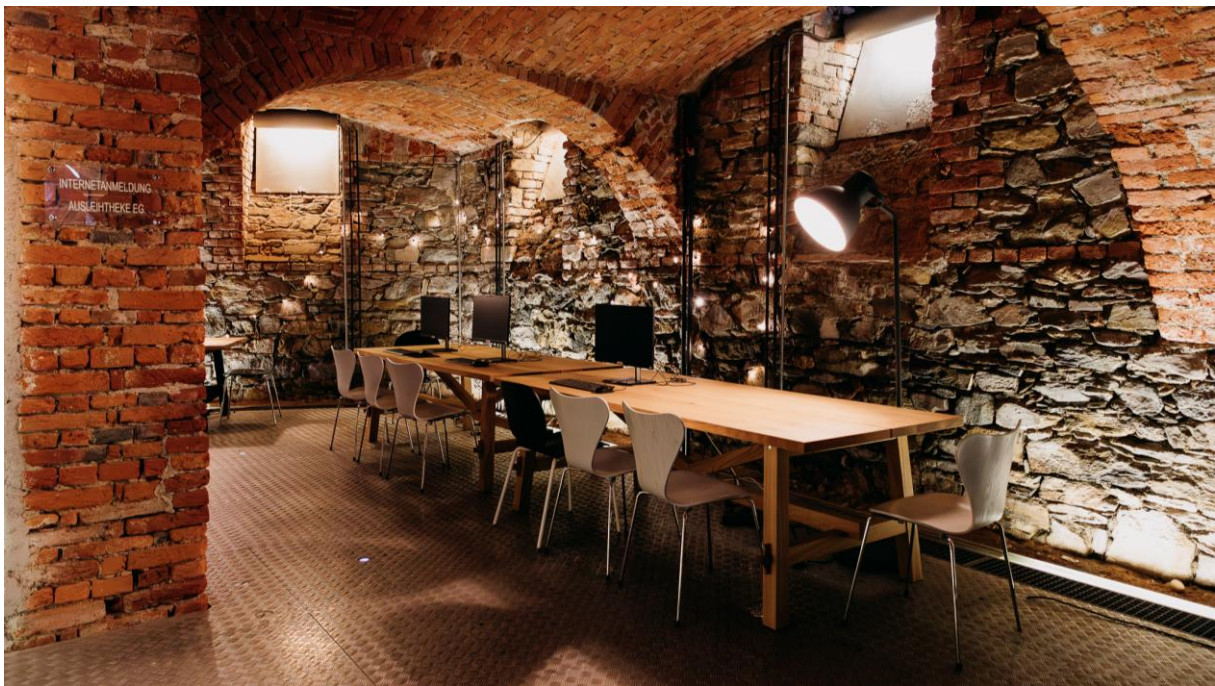


Abb. 3 Arbeitsplätze im Keller ab Dezember 2023

©Stadtbibliothek Graz

4. Projektumsetzung

Die Konzeptumstellung erforderte auch eine neue Bezeichnung. Da die Labs im Keller der Mediathek installiert werden sollten, entschied man sich nach einem intensiven Brainstorming für den Namen *Basement Labs*. Mit der Catchphrase „Basement Labs – geh zum Machen in den Keller“ ging man voller Motivation an das angepasste Projekt heran.

Dieser Abschnitt befasst sich detailliert mit der Projektumsetzung bis hin zur Eröffnung im November 2024.

4.1. Budget, Einkauf, Konzept 2.0 und technische Ausstattung

Für den Start des Projekts stand Ende 2023 ein Budget von insgesamt EUR 60.000,00 zur Verfügung. Dieser finanzielle Rahmen bildete die Grundlage für die Maßnahmen, die notwendig waren, um die Basement Labs im Keller der Mediathek zu realisieren. EUR 20.000,00 wurden für den Treppenlift und EUR 10.779,00 für den Kauf der Tonkabine verwendet. Diese sollte das zentrale Element des neuen Angebots darstellen. Das Restbudget wurde für neue Möbel und das Grundequipment der restlichen Labs verwendet. Auch 2024 flossen Gelder in den Ausbau der Labs und Ergänzungsequipment. Für das Projekt eingekauft wurden:

Tonstudio

- PC
- Solid State Logic SSL2+ Audiointerface
- Austrian Audio OC818 Kondensator-Großmembranmikrofon
- Shure SM58 dynamisches Mikrofon
- Sigma Akustikgitarre
- Nektar SE49 USB-MIDI-Controller-Keyboard
- 2-mal beyerdynamic DT 700 Pro X Studio Kopfhörer
- Mackie CR3.5 – Studiomonitor
- Software: Cubase Pro 13, Audacity

Plotten und Pressen

- Brother Scan N Cut SDC900
- Cricut Maker 3
- Tassenpresse Secabo TM1
- Plottix iXpress Pro Transferpresse
- Software: Cricut Design Space, Brother CanvasWorkspace, Inkscape (Open Source)

Nähwerkstatt

- Singer Ultralock – Overlock Nähmaschine
- Brother XN1700 – Nähmaschine
- Singer Heavy Duty 4423 – Nähmaschine
- Bernina B435 – Nähmaschine
- Bernina B 540 mit SDT-Stickmodul

Bis zur Eröffnung im November 2024 betrug das Gesamtbudget des Projekts ca. EUR 80.000,00.

Der Aufbau des Tonstudios sowie die Montage der neuen Möbel erfolgten durch Mitarbeiter:innen der Stadtbibliothek.



Abb. 4 Aufbau Tonstudio Jänner 2024

©Stadtbibliothek Graz

Über die Website sollten die Nutzer:innen die Möglichkeit haben, sich Timeslots für die jeweiligen Labs zu buchen und auch gleich angeben zu können, ob sie Vorkenntnisse in der Verwendung der Geräte besitzen oder Unterstützung benötigen.

4.2. Schulung und Einführung

Ein zentraler Faktor für den erfolgreichen Betrieb der Basement Labs war die Schulung der Mitarbeiter:innen. Für das Tonstudio konnte eine Kooperation mit einem Tonstudio in Graz aufgebaut werden. Zwei Mitarbeiter des Tonstudios übernahmen die Einschulung des Bibliotheksteams in die technische Handhabung der Geräte sowie in grundlegende Abläufe rund um Audioaufnahmen. Alle Mitarbeiter:innen der Mediathek sollten Grundkenntnisse der Angebote beherrschen, um diese auch an Nutzer:innen weitergeben zu können. Tiefergehende Kenntnisse können Nutzer:innen bei Workshops erlernen. Innerhalb der Kooperation wurde

auch eine Schritt-für-Schritt-Anleitung erstellt, die Nutzer:innen die Handhabung der Software erleichtern soll.

Auch für den Umgang mit dem Schneidplotter fand eine Einschulung durch eine externe Expertin statt. Viele Kompetenzen wurden jedoch autodidaktisch im laufenden Betrieb erworben, nach dem Prinzip des Learning by Doing. Diese Vorgehensweise ermöglichte es, Vertrautheit gegenüber neuer Technologie aufzubauen und Sicherheit im Umgang mit den unterschiedlichen Geräten zu gewinnen. Die Mitarbeiter:innen wurden motiviert, jederzeit die Geräte auszuprobieren und so entstanden einige Kunstwerke durch das Projektteam.



Abb. 5 Mitarbeiter:innen beim Plotten und Pressen Oktober 2025

©Stadtbibliothek Graz



Abb. .6 Mitarbeiter beim Ausprobieren des Tonstudios

©Stadtbibliothek Graz

4.3. Öffentlichkeitsarbeit

Die Öffentlichkeitsarbeit spielte eine entscheidende Rolle bei der Sichtbarmachung der Basement Labs. Ein besonderer Fokus lag auf der Nutzung von Social Media, um vor allem jüngere Zielgruppen anzusprechen. Mit humorvollen und kreativen Videos wurden Einblicke in die neuen Räumlichkeiten, Geräte und Nutzungsmöglichkeiten gegeben.

Zusätzlich wurde klassische Medienarbeit betrieben. Berichte in regionalen Zeitungen machten das Projekt einer breiteren Öffentlichkeit bekannt und unterstrichen die Bedeutung der Stadtbibliothek als innovativen Kultur- und Bildungsort. Ein weiterer wichtiger Schritt war die Einreichung der Stadtbibliothek Graz für die Auszeichnung Bibliothek des Jahres.

Im Jahr 2025 wurde die Mediathek als Zweigstelle der Stadtbibliothek Graz als Bibliothek des Jahres ausgezeichnet. Diese Auszeichnung führte zu medialer Berichterstattung in unterschiedlichen Formaten und förderte die Reichweite des Projekts. Unter anderem berichtete die Kleine Zeitung:

Zum ersten Mal vergibt das Bundesministerium für Kunst, Kultur, öffentlichen Dienst und Sport einen Preis für die "Bücherei des Jahres" und die Stadtbibliothek Graz konnte sich als eine von fünf Bibliotheken den Titel für das Jahr 2025 sichern. Für den mit 10.000 Euro dotierten Preis war nicht zuletzt das umfangreiche Angebot, darunter das Projekt "Basement Labs", mit dem die Bibliothek auf neue Zeiten reagiert, ausschlaggebend. Hierbei handelt es sich um einen kreativen Raum, in dem Zeitslots für Aktivitäten gebucht werden können.¹⁸

Auf der Website der Stadtbibliothek unter stadtbibliothek.graz.at/Angebote/Basement-Labs¹⁹ wurde das Projekt vorgestellt und ermöglicht auch eine direkte Buchung der Timeslots.

4.4. Die Eröffnung der Basement Labs

Die Eröffnung der Basement Labs fand im Rahmen einer Eröffnungswoche von 5. bis 8. November 2024 statt. Ziel dieser Woche war es, die neuen Räume und Angebote möglichst vielen Menschen zugänglich zu machen und zum Ausprobieren zu ermutigen.

Im Mittelpunkt der Eröffnungswoche standen Workshops, die einen direkten Einblick in die Nutzungsmöglichkeiten der Basement Labs boten. Dazu zählten Einführungen in das Tonstudio, Workshops zur Podcast-Produktion in Kooperation mit einem Grazer Radio sowie

¹⁸Vgl. Kleine Zeitung am 27.11.2024, Ausgabe Nr. 48 <https://mbo.pr-desk.apa.at/psp/graz/hitlist/article/3091244753716960243?liveMonitoring-1=true&clusterMonitoring-1=false&dateFrom-1=2024-09-01T00:00:00&dateTo-1=2026-01-31T23:59:59&sortToken-1=UHRZEIT&chartSetIndex=0&searchQuery-1=Basement> am 31.01.2026 15:07

¹⁹ <https://stadtbibliothek.graz.at/Angebote/Basement-Labs>

ein Nähworkshop. Die Teilnehmer:innen konnten dabei selbst aktiv werden und die neuen Geräte unter Anleitung ausprobieren.

Tonstudio-Workshops wurden von den Tontechnikern und Musikern Boris und Alex geleitet. In zwei praxisorientierten Workshops erhielten die Teilnehmer:innen umfassende Einblicke in Aufnahmetechniken, das Schreiben von Songtexten und die Aufnahme verschiedener Instrumente. Auch zum Thema Podcast und Radio wurden in Kooperation mit *Radio Helsinki*, dem freien Radio Graz, interaktive Workshops angeboten.

Darüber hinaus lud die Kreativwerkstatt in der Eröffnungswoche dazu ein, handwerkliche Fähigkeiten auszuprobieren. Unter der Anleitung von *Juanitas Nähbox* konnten Interessierte eigene Taschen, Lesezeichen oder andere kreative Projekte gestalten. Der Walk-in Workshop ermöglichte es, die Nähmaschinen kennenzulernen und eigene Ideen in die Tat umzusetzen.



Abb. 7. Kreativwerkstatt im November 2024

Mit dem Konzert der Band *Alpha Embryo* am letzten Tag der Eröffnungswoche ließen wir die kreative Woche ausklingen. Auch diese Veranstaltung wurde gut aufgenommen und die Rückmeldungen der Nutzer:innen waren durchwegs positiv.

Insgesamt zeigte die Eröffnungswoche der Basement Labs, wie unterschiedlich kreative Angebote aussehen können. Die Kombination aus Workshops, kreativer Handarbeit und dem musikalischen Abschlussprogramm waren eine gute Projekteröffnung und erreichten schon bei den ersten Workshops eine komplett neue Zielgruppe, die bis dahin noch nicht mit unseren Angeboten in Berührung gekommen war.

5. Evaluation und Ausblick

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Wirkung des Projekts und liefert einen kurzen Ausblick auf zukünftige Entwicklungen. Die Evaluation basiert auf Nutzungsstatistiken, informellen Rückmeldungen von Nutzer:innen und subjektiven Eindrücken und Wahrnehmungen des Projektteams.

5.1. Erste Nutzungserfahrungen

Mit der Eröffnung der Basement Labs wurde ein neuer Raum innerhalb der Stadtbibliothek Graz geschaffen, in dem man sich unkompliziert und niederschwellig kreativ ausprobieren kann. Wie bei vielen Projekten zeigte sich jedoch bereits in der Anfangsphase, dass nicht alle Fragen vollständig geklärt waren. Besonders die Buchung der einzelnen Timeslots für das Tonstudio und die Labs stellte zu Beginn eine Herausforderung dar. Es fehlte ein klar definiertes System, das sowohl für Nutzer:innen als auch für Mitarbeiter:innen einfach verständlich und praktikabel war.

Auch die Schulungen der Mitarbeiter:innen waren zum Zeitpunkt der Eröffnung noch nicht ausreichend abgeschlossen. Erst durch die Arbeit mit Nutzer:innen, die die Labs nutzten, wurden Wissenslücken aufgedeckt und es wurde klar, dass in vielen Bereichen Nachschulungen notwendig sind.

Trotz dieser Punkte waren die ersten Nutzungserfahrungen insgesamt positiv. Das große Interesse der Besucher:innen bestätigte den Bedarf an kreativen, niederschwelligen Angeboten innerhalb der Bibliothek. Workshops wie *Mixing und & Mastering – Der Feinschliff für deinen Sound, Fit für Spotify – So klappt's mit dem Release!* oder *Basement Labs – Kreativwerkstatt* wurden gut angenommen. Insgesamt wurden die Labs in den ersten zwei Monaten nach der Eröffnung 20-mal gebucht. 2025 wurde das Tonstudio über 80-mal, Plotten und Pressen 43-mal und Nähen und Sticken 74-mal gebucht.²⁰

5.2. Analyse bestehender Probleme

Wie schon erwähnt war eines der größten Herausforderungen das Buchungstool. Eine Programmierung, die sich an unseren Bedürfnissen orientiert hätte, hätte den budgetären Rahmen gesprengt und alle am Markt existierenden Produkte, die wir verglichen haben, entsprachen nicht unseren Anforderungen. Als Übergangslösung wurde daher auf eine gratis

²⁰ Quelle: interne Statistik der Stadtbibliothek Graz

Anwendung zurückgegriffen, die allerdings nicht optimal ist. Stand Jänner 2026 wurde noch keine Lösung für dieses Problem gefunden.

Neben der nicht ausreichenden Einschulung der Mitarbeiter:innen, die zum Teil auch der fehlenden Referent:innen für gewissen Bereiche geschuldet war, war ein weiteres potenzielles Problem die Motivation einiger Mitarbeiter:innen. Innovative Projekte erfordern ein hohes Maß an Engagement, Eigeninitiative und die Bereitschaft, sich auf neue Aufgaben einzulassen. Nicht alle Mitarbeiter:innen konnten oder wollten diese zusätzliche Verantwortung übernehmen. Weiters wird die Schwierigkeit für zukünftige Personalentscheidungen im Bezug auf diese Zweigstelle darin liegen, Personal zu finden, das die Begeisterung für dieses Projekt mitbringt.

Auch technische Schwierigkeiten gehörten zu den wiederkehrenden Herausforderungen. Neue Geräte bringen nicht nur neue Möglichkeiten, sondern auch Wartungsaufwand, Fehleranfälligkeit und einen erhöhten Betreuungsbedarf mit sich. Gerade in der Anfangsphase führten technische Probleme zu Verzögerungen oder Unsicherheiten im Betrieb, was sowohl für Nutzer:innen als auch für Mitarbeiter:innen frustrierend sein konnte.

Ein weiteres, oft unterschätztes Thema war die Bereitstellung von Verbrauchsmaterialien. Die Frage, in welchem Umfang Materialien wie Stoffe, Folien oder Zubehör zur Verfügung gestellt werden können, und wann Nutzer:innen diese selbst mitbringen sollen ist zwar auf der Website klar formuliert, aber trotzdem stellt sich dies immer wieder als Konfliktpunkt dar. Nutzer:innen gehen davon aus, dass auch Materialien für ihre Projekte in der Mediathek erworben werden können. Auch für dieses Problem haben wir Stand Jänner 2026 noch keine endgültige Lösung gefunden.

5.3. Perspektiven und Weiterentwicklung

Auch wenn es einige Herausforderungen und ungelöste Probleme gibt, haben die Basement Labs großes Potenzial für Weiterentwicklung. Für 2026 ist die Erweiterung der technischen Ausstattung geplant. Es wurden ein Plotter zum Drucken von Großformaten sowie ein 3D-Drucker angeschafft. Diese werden im Laufe des Jahres in das bestehende Konzept integriert.

Parallel dazu ist ein Ausbau des Workshopprogramms vorgesehen. Hier sollen unterschiedliche Zielgruppen angesprochen werden. Schwierigkeiten tauchen hier unter anderem bei der Findung von Referent:innen für die Workshops auf.

Grundsätzlich ist geplant, die Basement Labs regelmäßig zu erweitern und hier auch auf die Bedürfnisse der unterschiedlichen Zielgruppen einzugehen und gesellschaftliche Trends zu beobachten.

Konklusion

Diese Arbeit dokumentiert und reflektiert das mehrjährige und oft sehr mühsame Projekt *Basement Labs – geh zum Machen in den Keller*. Ausgangspunkt dieses Prozesses war der deutliche Rückgang von Entlehn- und Besucher:innenzahlen, ausgelöst durch grundlegende Veränderungen des Medienverhaltens. Diese Veränderung stellte die zentrale Frage in den Raum, was Bibliotheken tun können, um gesellschaftlich relevant zu bleiben.

Die ursprüngliche Idee, einen umfassenden Maker Space inklusive Repair Café zu gründen basierte auf dem klassischen Bild, das man von einem Maker Space hat. Sieht man sich Maker Spaces im Nordeuropa an, wünscht man sich als innovative und moderne Bibliothek genau das: Viel Raum mit hochqualitativem Equipment, in dem sich Nutzer:innen kreativ ausleben können. Im Verlauf der Projektplanung zeigte sich jedoch, dass dieses Konzept nicht realisierbar ist. Diese Phase des Projekts war geprägt von Stillstand, Frustration und der Notwendigkeit, sich von einer lang verfolgten Vision zu verabschieden.

Die Auseinandersetzung mit alternativen Bibliothekskonzepten im Rahmen der Fortbildung *Atelier der Vorstellungskraft* eröffnete neue Perspektiven. Die zentrale Idee der Maker Spaces, gemeinsames Lernen, kreatives Arbeiten und niederschwelliger Zugang zu qualitativem Equipment, kann auch in einer angepassten Form umgesetzt werden. Die Idee der Basement Labs entstand und zeigt, dass Innovation in Bibliotheken nicht zwingend mit großem Budget oder umfassenden baulichen Maßnahmen verbunden sein muss. Die positive Resonanz der Nutzer:innen sowie die Auszeichnung als Bibliothek des Jahres 2025 bestätigen, dass dieser Weg nicht nur intern, sondern auch extern als zukunftsweisend wahrgenommen wird.

Gleichzeitig zeigt die Evaluation dieses Projekts, dass auch nach der Eröffnung kontinuierliche Weiterentwicklung benötigt wird. Die Basement Labs sind somit weniger als abgeschlossenes Projekt zu verstehen, sondern vielmehr als dynamischer Prozess. Die geplanten Erweiterungen, etwa durch zusätzliche Geräte oder den Ausbau des Workshopangebots, zeigen, dass das Konzept bewusst offengehalten ist und auf zukünftige Bedarfe reagieren kann. Diese Offenheit ist zugleich Stärke und Herausforderung, da sie kontinuierliche Reflexion und Anpassung erfordert.

Die Mediathek ist heute ein modernes Bibliothekskonzept. Sie positioniert sich nicht mehr ausschließlich als Ort der Medienausleihe, sondern ist ein innovativer Begegnungsort mit Raum für kreatives Tun, gemeinschaftliches Lernen und kulturellen Austausch. Die Erfahrungen aus diesem Projekt können als Impuls für ähnliche Einrichtungen dienen und zeigen, dass auch unter schwierigen Rahmenbedingungen innovative und nachhaltige Bibliothekskonzepte entstehen können.

Literatur- und Quellenverzeichnis

Heinzel, Viktoria; Seidl, Tobias; Stand, Richard (Hrsg.) (2020):

Lernwelt Makerspace. Perspektiven im öffentlichen und wissenschaftlichen Kontext.

Berlin/Boston: Walter de Gruyter Saur.

Imser, Eva; Mietzner, Dana (2019):

Mit Kollaboration zu individuellen Kompetenzziele – Der Maker Space als neuer Lernort.

In: *Wissenschaftliche Beiträge 2019*, 23. Jahrgang.

URL: <https://opus4.kobv.de/opus4-th-wildau/frontdoor/index/index/docId/1197>

(Zugriff am: 24.01.2026).

Kaden, Ben; Freyberg, Linda (2023):

Makerspaces und Library Labs in wissenschaftlichen Bibliotheken – zwischen physischem Raum und forschungsorientierter Ausrichtung.

In: *LIBREAS – Library Ideas*, Nr. 44 (2023).

URL: https://libreas.eu/ausgabe44/kaden_freyberg/#makerspaces-in-bibliotheken

(Zugriff am: 24.01.2026).

Koh, Kyungwon (2025):

Library makerspaces help enrich our communities.

In: *Chicago Sun-Times*, 14.01.2025.

URL: <https://chicago.suntimes.com/other-views/2025/01/14/library-makerspaces-help-enrich-our-communities>

(Zugriff am: 24.01.2026).

Koh, Kyungwon (2025):

The Library Makerspaces (Keynote).

University of Illinois at Urbana-Champaign, School of Information Science.

URL:

https://publish.illinois.edu/librarymakerspaces/files/2025/04/Koh_Keynote_UPDATED.pdf

(Zugriff am: 24.01.2026).

Kleine Zeitung (2024):

Zeitungsartikel zum Thema „Basement“ (Titel nicht angegeben).

In: *Kleine Zeitung*, Ausgabe Nr. 48, 27.11.2024.

URL: <https://mbo.pr-desk.apa.at/psp/graz/hitlist/article/3091244753716960243>

(Zugriff am: 31.01.2026).

HTU Graz (o. J.):

Makerspace.

URL: <https://htugraz.at/makerspace/htu-makerspace>

(Zugriff am: 25.01.2026).

Realraum Hackerspace Graz (o. J.):

Mitglied werden.

URL: https://doku.realraum.at/mitglied_werden

(Zugriff am: 25.01.2026).

Stadtbibliothek Berlin-Mitte (o. J.):

Makerspace – Angebote.

URL: <https://www.berlin.de/stadtbibliothek-mitte/angebote/makerspace/artikel.845910.php>

(Zugriff am: 31.01.2026).

Stadtbüchereien Düsseldorf (o. J.):

LibraryLab – Zentralbibliothek.

URL: <https://www.duesseldorf.de/stadtbuechereien/standorte/zentralbibliothek/librarylab>

(Zugriff am: 31.01.2026).

Stadtbibliothek Graz (o. J.):

Basement Labs – Angebote.

URL: <https://stadtbibliothek.graz.at/Angebote/Basement-Labs>

(Zugriff am: 30.01.2026).

Abbildungen und Anhang

Alle Abbildungen, die in dieser Arbeit verwendet wurden, stammen aus dem Fotoarchiv der Stadtbibliothek Graz.

Anhang 1. Ursprünglicher Förderantrag