

NEUGESTALTUNG
FORSTER MUSEUM FÜR
TEXTIL- UND INDUSTRIEGESCHICHTE LAUSITZ

09.02.2026



MEDIENKONZEPT

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

Medienstation Titel

Kapitel 3 – Stimmen der Textilindustrie

M 2.3 Lehrfilm 1939: Alle Arbeitsschritte

M3.1-3.6 Zeitzeugeninterviews

Kapitel 4 – Textil – Mensch - Umwelt

M4.2 Virtuelle Verlängerung Selfaktor

K4.2 Digitales Puzzle Transmission

M4.3 Stadtmodell

Kapitel 6.1 – Eine Stadt mitten in Europa

M 6.1 Archiv

M6.1.3 Adolf Levenstein, „Aus der Tiefe“

M6.1.7/1 Rundfunkbericht „Echo der Kurmark“

M6.1.7/2 Schallplatte Hilde Scheppan

M6.1.8 Umbau der Stadt

K6.1.8 Was hat man früher so getragen?

M6.1.9 Höhepunkte der jüngeren Stadtgeschichte

M6.1.10 Erklärvideo Niederlausitz

MEDIENSTATIONEN - MEDIENTECHNIK

Kapitel 6.2 – Kohle - Mensch - Natur

- M6.2.1.1 Vom Altbergbau zur Großtechnik
- M6.2.1.2 Glück-Auf-Schallplatte
- M6.2.2.1 Regionalmodell
- M6.2.2.2 Zeitzeugeninterview Kschenka + Sorben/Wenden/Umsiedlung
- M6.2.2.2/1 Hörstation Kiesel, Hausnummer & Krug
- M6.2.2.3 Zeitzeugeninterview Weißagker + „Wenn man alte Bäume verpflanzt“
- M6.2.2.4 Zeitzeugeninterview Siegert + „Kampf um Horno“
- M6.2.3 Zeitzeugeninterview Geffers und Kadler + „Motor der Lausitz“
- M6.2.4 Medienstation „Blühende Landschaften, weite Seen“
- M6.2.5 Archiv Ortsdatenbank
- M6.2.5.2 Medienstation Sorbische/Wendische Sprache

Kapitel 6.3

- M6.3.1 Fotobox
- M6.3.2 Strich durch die Rechnung
- M6.3.3 Der Rosengarten durch die Zeitläufe
- M6.3.4/2 Medienstation Persönlichkeiten Kersten/Kramer
- M6.3.4/1 Zeitzeugeninterview Worrich

Kapitel 7 – Zukunftslabor

- M7.1 Zukunftslabor Videowall



DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum



DUNCAN McCAULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

Kapitel 2

Schauwerkstatt

BRANDENBURGISCHES TEXTILMUSEUM FORST

LEHRFILM 1939: ALLE ARBEITSSCHRITTE

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M2.3	Lehrfilm 1939: Alle Arbeitsschritte	Projektion	Nein	Nein	12 Min.

Vermittlungsziel:

- Die verschiedenen Schritte der Textilproduktion werden im laufenden Bild präsentiert

Beschreibung:

Die Videostation zeigt einen historischen Lehrfilm aus dem Jahr 1939, der die einzelnen Arbeitsschritte der Wollproduktion in ihrer korrekten Abfolge veranschaulicht. Als eigenständige Medienstation in der „Textilstraße“ eingebettet, vermittelt die Projektion zentrale technische Abläufe der Textilverarbeitung. Der Film ergänzt die Inhalte des Mediaguides und bietet Besucher*innen die Möglichkeit zur eigenständigen Vertiefung des Themas.

Aufbau Interface:

Die Projektion ist in das Regal der Textilstraße integriert. Die Leinwand (B 2660 x H 1995 mm) ist in einer Höhe von 440 mm (UK zu OKF) montiert. Die Wiedergabe erfolgt ohne Ton und im Loop, zudem können Besuchende über einen Taster zum Start des Filmschnitts zurückspringen. Eine Interaktion durch die Nutzer*innen ist nicht vorgesehen.

Die Anwendung beinhaltet:

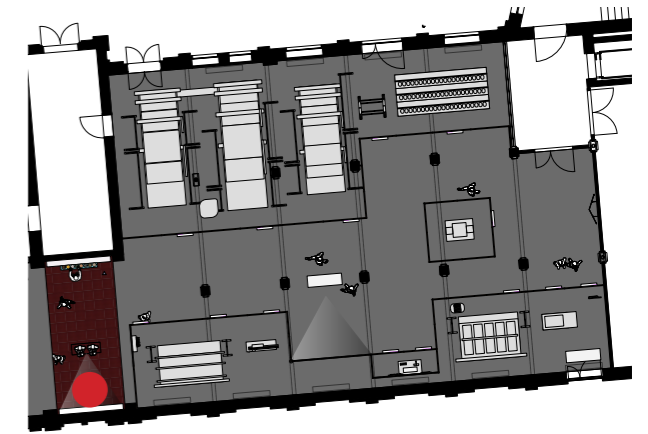
- Historischer Schwarzweißfilm aus dem Jahr 1939
- Darstellung aller Produktionsschritte der Wollverarbeitung in ihrer chronologischen Reihenfolge
- Integration in die räumliche Szenografie der Textilstraße

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

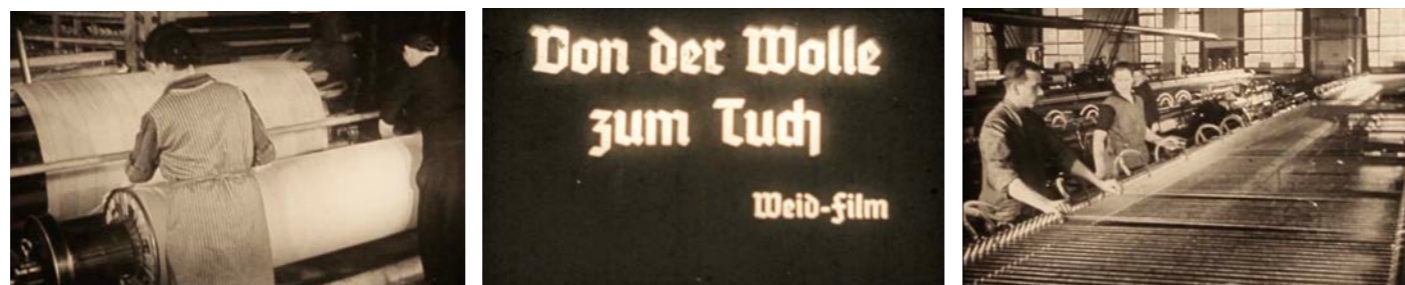
- ausschließlich geringer Filmschnitt (ca. 12 min Ausgangsmaterial)
- Erstellung Dreisprachiger Untertitel (Deutsch, Polnisch, Englisch)
- Sichtung, Bearbeitung und Einbindung des historischen Filmmaterials
- Anpassung an das vorgesehene Bildformat und Einbindung in das Mediensteuerungssystem
- Planung und Umsetzung der Projektionstechnik
- Installation im Regalmodul der Textilstraße
- Implementierung eines Startmechanismus (Taster)
- Technische Einrichtung vor Ort inklusive Testlauf und Abnahme

Format:

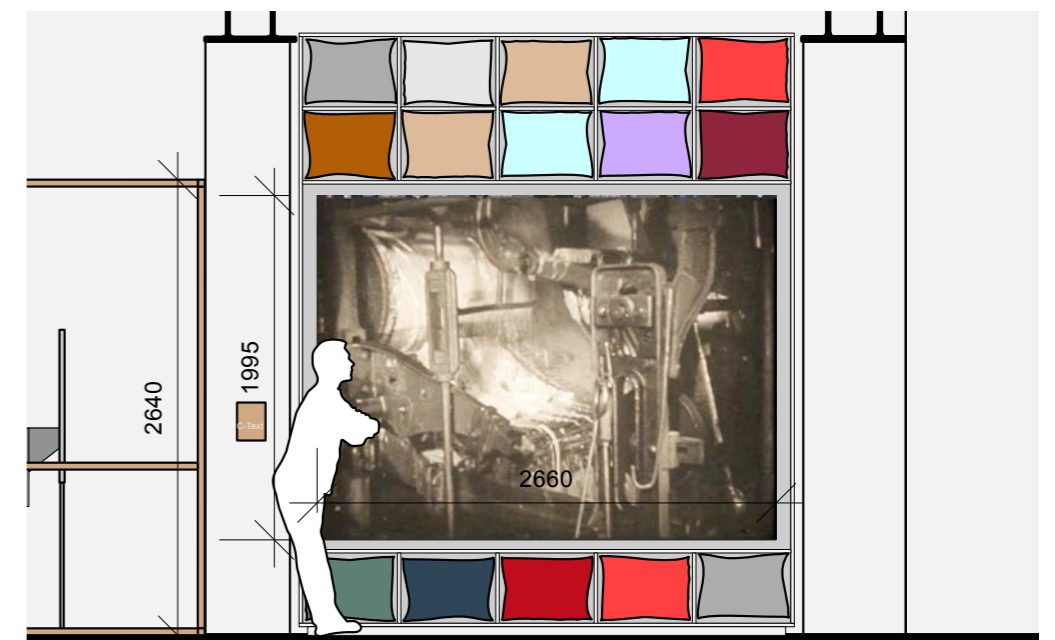
Medienformat: Digitaler Projektion



Verortung im Grundriss



DUNCAN McCaULEY



Ansicht Projektionsfläche

Kapitel 3

Stimmen der Textilindustrie

BRANDENBURGISCHES TEXTILMUSEUM FORST

ZEITZEUGENINTERVIEWS

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M3.1 – 3.6	Zeitzeugeninterviews	Videostation	Ja	Touchbildschirm	2-3min je Interview

Vermittlungsziel:

- Persönliche Erfahrungen aus der Textilindustrie erfahrbar machen.

Beschreibung:

Im Anschluss an die Schauwerkstatt, in der die Maschinen im Vordergrund stehen, rücken nun die Menschen in den Fokus, welche die Maschinen bedient haben. Es gibt 6 Videostationen mit Sitzbänken, die Interviews mit 7 Zeitzeugen zeigen, welche selbst in den Textilfabriken gearbeitet haben und persönliche und individuelle Einblicke geben, in das Leben als Teil der Textilindustrie. Es sollen in Zukunft weitere Interviews ergänzt werden, was bei der Entwicklung der grafischen Oberflächen und der Programmierung zu berücksichtigen ist. Es ist ein dynamisches Auswahlmenü zu realisieren.

Aufbau Interface:

65-Zoll-Touchmonitore, integriert in Wandelemente. Die Tonwiedergabe erfolgt über Richtlautsprecher, die über den Sitzbänken angebracht sind. Die Auswahl und Wiedergabe des Interviews erfolgt per Touchscreen.

Die Anwendung beinhaltet:

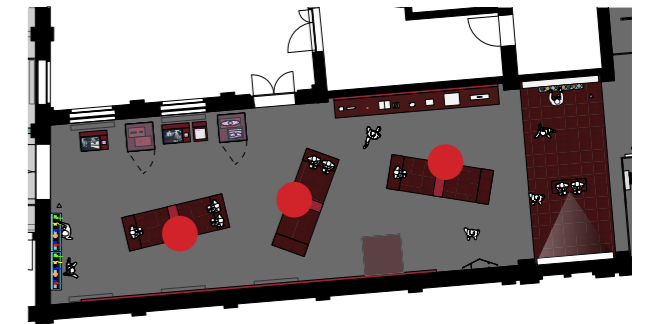
- Videointerviews mit:
 - Brigitte Rädtsch (9:43min)
 - Angelika Dubrau (8:03min)
 - Angela Maaß (5:25min)
 - Harald Bertke (10:24min)
 - Kathrin Kimmritz (06:47min)
 - Michael Borisch (5:25min)
 - Jürgen Winkler (3:57min)
- Touchstart und einfache Bedienoberfläche

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Aufbereitung und Schnitt der Interviews
- Integration von Untertiteln (DE / EN / PL)
- Gestaltung eines schlichten Touch-Interfaces
- Technische Installation, Test und Abnahme vor Ort

Format:

Gerät: 6 x 65-Zoll-Touchscreen + Richtlautsprecher
 Sprache: Original mit Untertiteln (DE / EN / PL)



Verortung im Grundriss



Raumansicht Interviewstationen

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

Kapitel 4

Textil – Mensch – Umwelt

BRANDENBURGISCHES TEXTILMUSEUM FORST

VIRTUELLE VERLÄNGERUNG SELFAKTOR

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M4.2	Virtuelle Verlängerung Selfaktor	Projektion	Nein	Nein	<1 Min.

Vermittlungsziel:

- Einen optisch kompletten Selfaktor darstellen.

Beschreibung:

Die Videostation zeigt eine virtuelle perspektivische Verlängerung des Selfaktors, der als Originalobjekt in gekürzter Form ausgestellt ist. Durch eine großformatige Projektion (B 3480 x H 2740 mm) wird die ursprüngliche Länge der Maschine ergänzt und deren Bewegungsablauf (Bewegung der Riemen der Transmission, die Fäden werden aufgesponnen, Bewegung der Aus- und Einfahrbewegung der Wagen) visualisiert. So erhalten die Besucher*innen einen realitätsnahen Eindruck von der Funktionsweise des historischen Selfaktors, ohne dass das Exponat in Betrieb genommen werden muss.

Aufbau Interface:

Die Projektion erfolgt auf eine rahmenintegrierte Leinwand mit den Maßen 3480 x 2740 mm, montiert mit einem Abstand von 60 mm (UK Leinwand zu OKF). Die Videowiedergabe startet über einen Bewegungsmelder.

Die Anwendung beinhaltet:

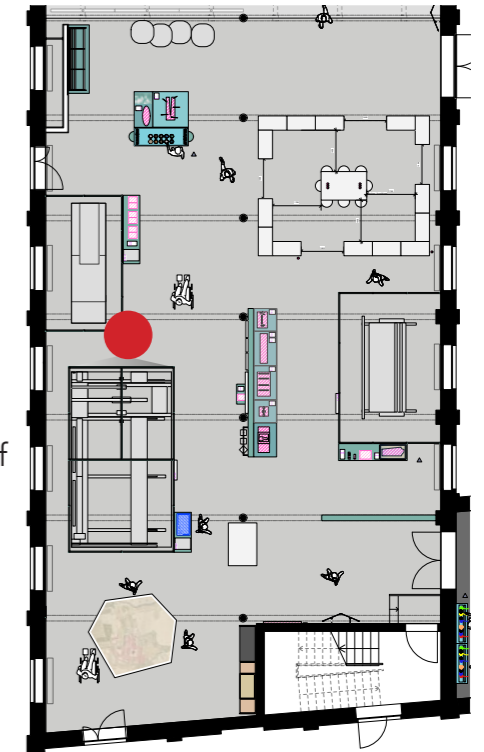
- Visualisierung der originalen Maschinenbewegung in realer Geschwindigkeit
- Filmsequenz mit einer Laufzeit unter 1 Minute
- Integration in das räumliche Ausstellungskonzept

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Erstellung eines animierten Kurzfilms zur virtuellen Verlängerung als animierte realitätsnahe Illustration
- Anpassung an das vorgegebene Leinwandformat
- Einrichtung der Projektionstechnik inkl. Loop-Wiedergabe
- Technische Integration in das Rahmenelement und Testlauf vor Ort

Format:

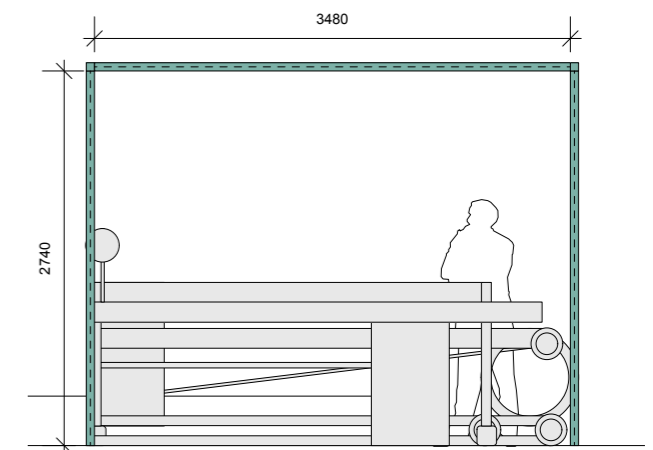
Medienformat: Digitaler Projektion



Verortung im Grundriss



DUNCAN McCaULEY



Ansicht Projektionsfläche



TRANSMISSIONSPUZZLE

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
K4.2	Digitales Puzzle Transmission	Touchscreen	Nein	Touchscreen	-

Vermittlungsziel:

- Funktionsweise einer Transmission spielerisch erklären

Beschreibung:

In diesem digitalen Puzzle können die Besuchenden selbst herausfinden, wie die Maschinen in einer Tuchfabrik früher angetrieben wurden. Man sieht eine Fabrik im Querschnitt mit mehreren Stockwerken und verschiedenen Textilmaschinen. Doch einige Teile der Transmission – also der Vorrichtung zur Kraftübertragung – fehlen noch. Die Aufgabe ist es, die richtigen Puzzleteile an ihren Platz zu setzen:

Dampfmaschine, Kesselhaus mit Kohle und Wasserdampf, Kolben und Zylinder, Transmissionswellen, Riemenscheiben und Flachriemen.

Wenn alles richtig verbunden ist, setzen sich die Maschinen in Bewegung – und die komplexe Kraftübertragung wird auf spielerische Weise verständlich.

Aufbau Interface:

Ebene 1 mit einem Startbildschirm und Aufforderung zur Berührung des Touchscreens.

Ebene 2 mit einer kurzen Einführung und Anleitung zum Puzzle.

Ebene 3 mit Puzzle Interaktion (Drag and Drop), sowie einer Animation der Maschine bei korrektem Einfügen der Puzzlestücke. Zusätzliches Pop-Up Fenster mit Informationen zu jedem Puzzleteil (bzw. dem Inhalt des Puzzleteils).

Die Anwendung beinhaltet:

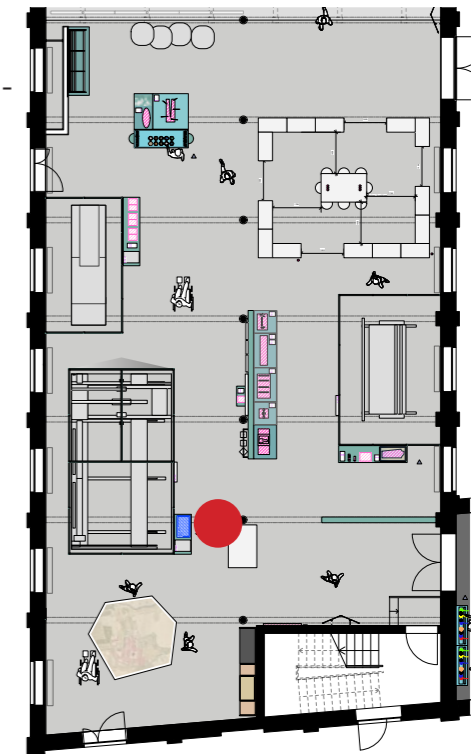
- Homescreen mit Titel, kurzer Anleitung & Sprachauswahl (Deutsch / Englisch / Polnisch)
- Sechs Puzzlestücke
 - Kohle
 - Dampf
 - Schwungrad
 - Transmissionswellen und Riemenscheiben
 - Transmissionsriemen
 - Webstuhl und Maschinen
- Transmissionsbild als Basis für das Puzzel
- Digitale Puzzlezusammenführung per Drag-and-Drop
- Kurze Erläuterungen nach richtiger Platzierung eines Teils (Funktionsbeschreibung)
- Animation der Funktion der gesamten Transmission nachdem alle Puzzleteile korrekt eingefügt wurden.

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Entwicklung der Wireframes gemäß der Funktionsbeschreibung
- Ausarbeitung der grafischen Oberflächen
- Programmierung der dreisprachigen Station gemäß Funktionsbeschreibung
- Erstellung der Maschinenillustration (neutral und stilistisch passend)
- Erstellung einer Funktionsanimation der Maschinen nach korrektem Einfügen der Puzzlestücke
- Einrichtung des Touchscreens
- Endabnahme vor Ort und Durchführung von Anpassungen nach Testlauf
- Aufspielen der finalen Anwendung auf den Medienträger

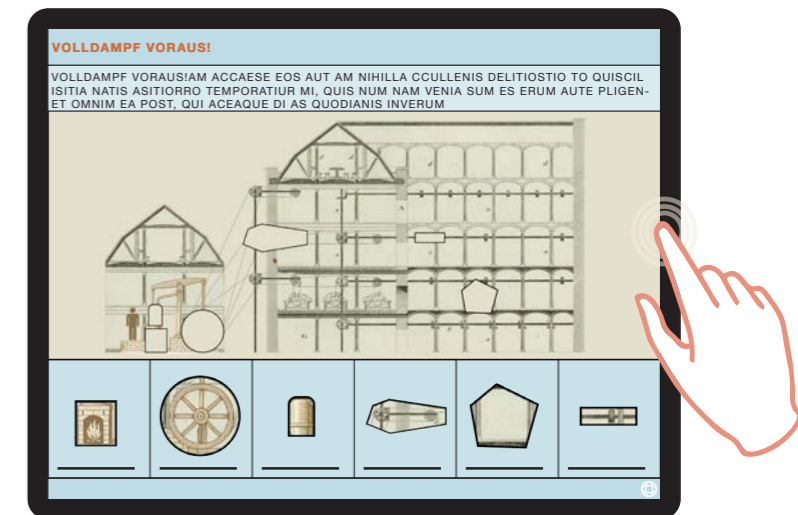
Format:

Gerät: 32-Zoll-Touchscreen, integriert in Tischelement
 Sprache: Deutsch, Englisch, Polnisch



Verortung im Grundriss

32" Touchscreen

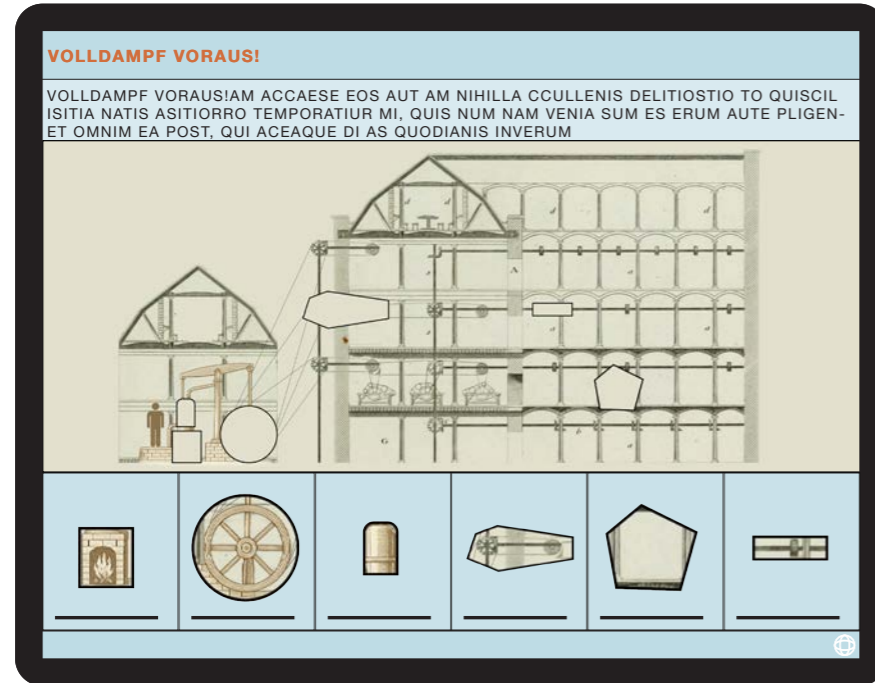


Ansicht Touchscreen

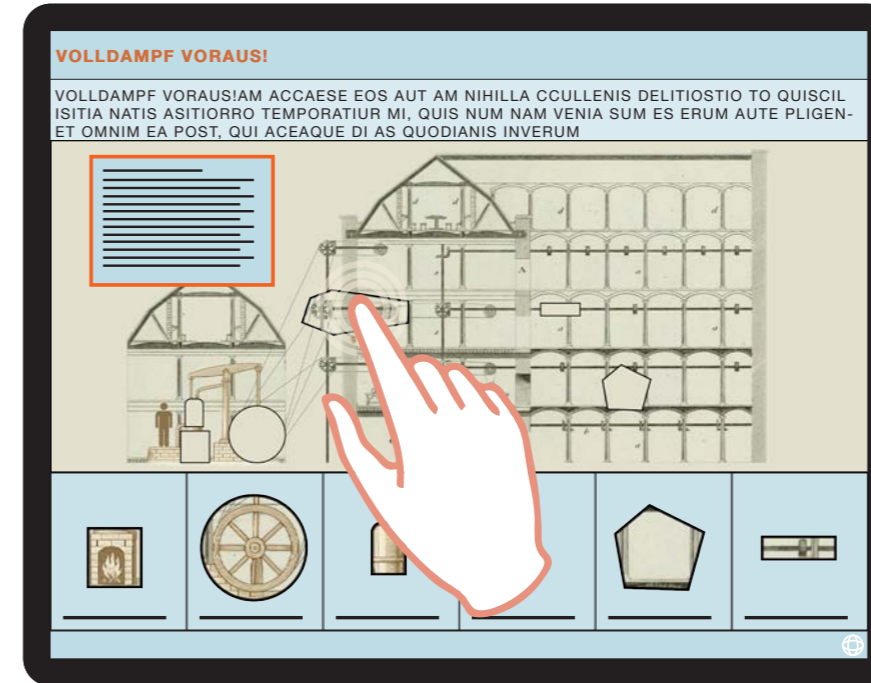
DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

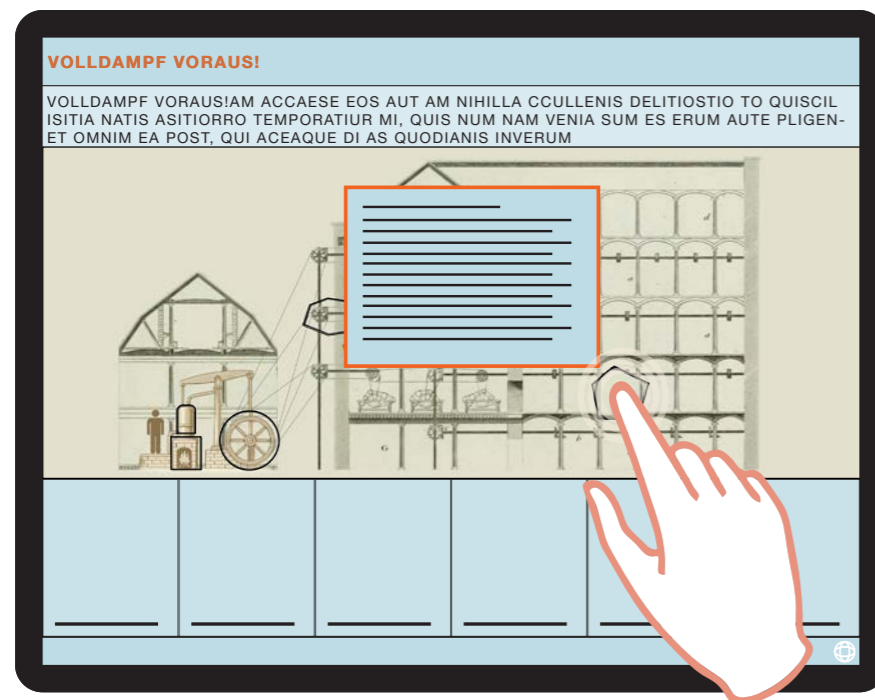
TRANSMISSIONSPUZZLE



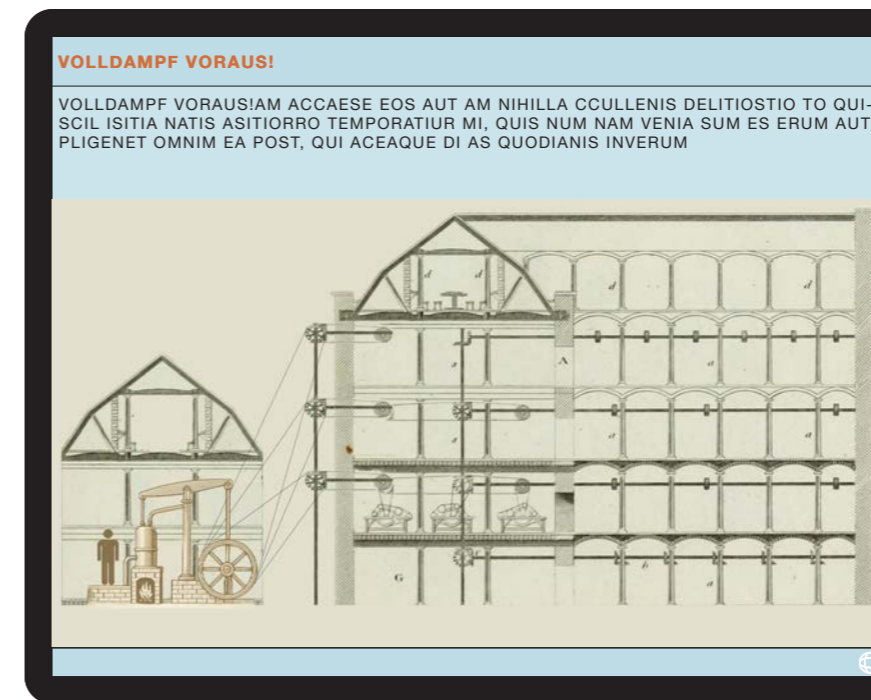
In der Interaktion müssen die Puzzleteile in die richtigen Position per Drag and Drop gezogen werden.



Bei richtigem Einsatz erscheint ein Pop-Up-Fenster mit einem Infotext zu dem jeweiligen Puzzleteil.



Wird das Transmissionspuzzle vervollständigt wird das vollständige Transmissionspuzzle groß dargestellt.



Und eine Animation der gesamten laufenden Transmission nach der Querschnittsvorlage der Fabrik wird abgespielt.

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

STADTMODELL

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M4.3	Stadtmodell	Projektion	Nein	Nein	5-6min

Vermittlungsziel:

- Die geschichtliche Entwicklung der Stadt Forst (Lausitz) anhand der wichtigsten historischen Meilensteine erfahrbar machen.

Beschreibung:

Das interaktive Stadtmodell zeigt die räumliche und strukturelle Entwicklung der Stadt Forst und ihrer Umgebung unter dem Einfluss der Industrialisierung. Auf einem Modell werden mithilfe einer Projektion fünf bis sechs Zeitebenen dargestellt, die den Wandel von einer kleinen Stadt zur industriell geprägten Textilhochburg veranschaulichen. Der Fokus liegt auf der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts, als die stark expandierende Textilindustrie großen Einfluss auf Stadtbild, Infrastruktur und Bildungswesen einschließlich sozialer Einrichtungen, Flächen für Sport und Freizeitgestaltung nahm.

Aufbau Interface:

Die Station besteht aus einem 50 cm hohen Tischelement, auf das die Animation der unterschiedlichen Zustände der Stadt Forst und Umgebung projiziert wird. Eine überlagerte Projektion zeigt dynamisch verschiedene Entwicklungsphasen der Stadtgeschichte. Die Animation läuft als Loop.

Dramaturgie:

Zeitebenen sind unterschiedlich lang. Es entsteht ein Rhythmus, der durch verschiedene Zoomstufen unterstützt wird. Die Kartenästhetik wandelt sich bei Zeitebene 1945, einer einschneidenden Zeit der Zerstörung. Dies wird den Besuchenden nicht nur durch das Empfinden der Verlangsamung der Zeit verdeutlicht, sondern auch durch den Wandel der Animationsästhetik.

Die Anwendung beinhaltet:

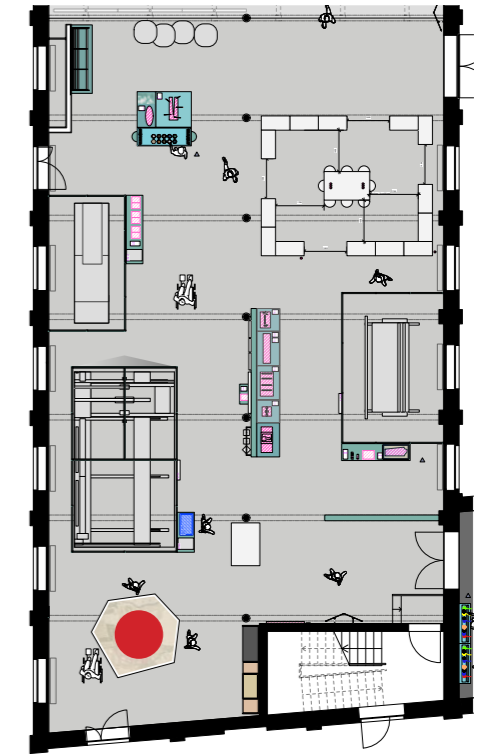
- Projektion von 5–6 historischen Entwicklungsschritten (Zeitebenen)
- Darstellung städtebaulicher, industrieller und bildungsbezogener Veränderungen
- Visuelle Hervorhebung zentraler Orte (z. B. Schulen, Fabriken, Wohngebiete)
- Einbringung von Textinformationen auf Projektionsfläche

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

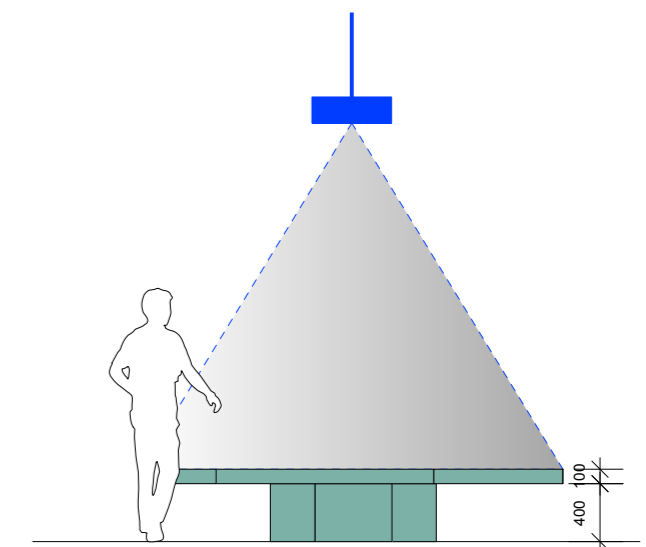
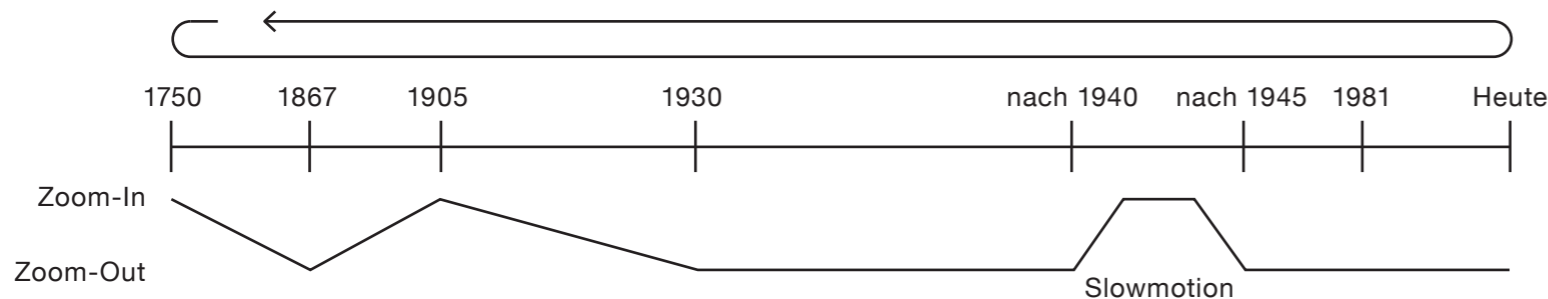
- Produktion des Animationsfilms.
- Anfertigen von Kartenillustrationen und Markierungen.
- Entwicklung und Umsetzung der Projektionsinhalte für verschiedene Zeitebenen (Inklusive Legenden)
- Einrichtung der Projektions- und Steuerungstechnik inklusive Bewegungssensor
- Technische Feinabstimmung und Testlauf vor Ort

Format:

Medienformat digitaler Projektion



Verortung im Grundriss



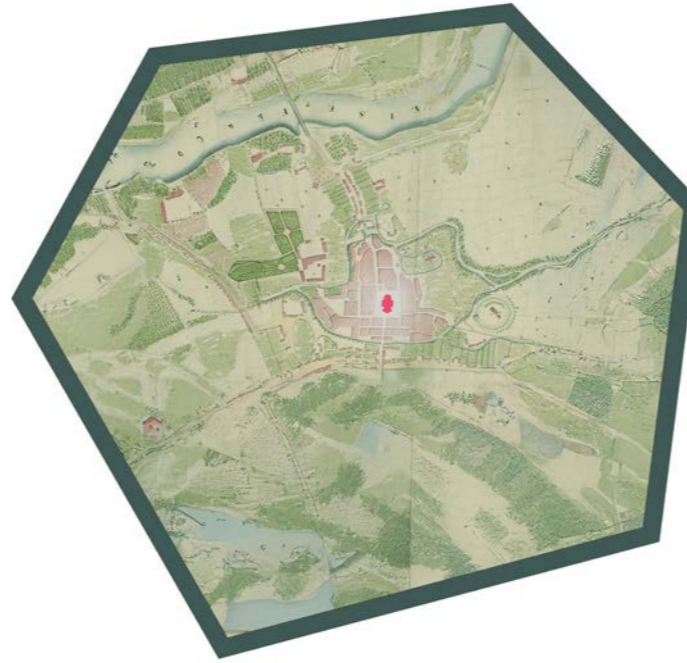
Seitenansicht Projektion

DUNCAN McCaULEY

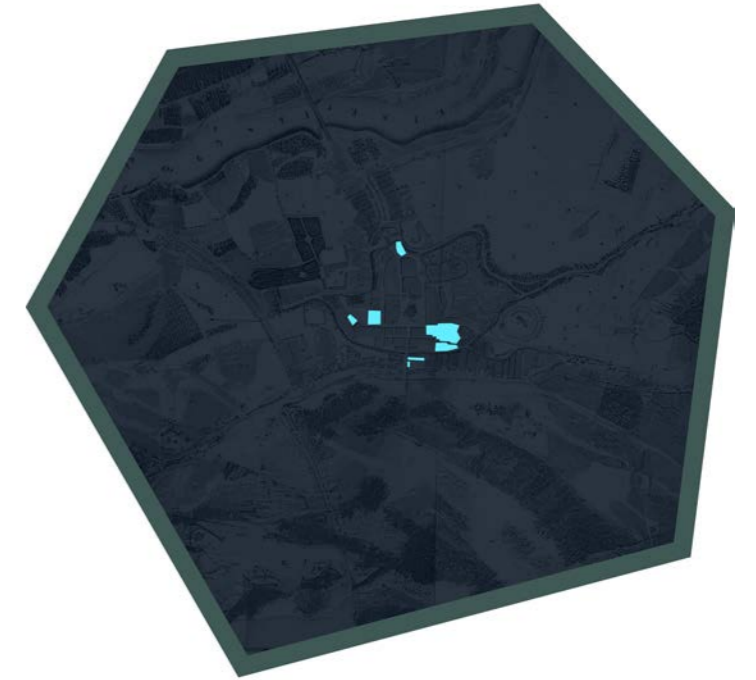
STADTMODELL



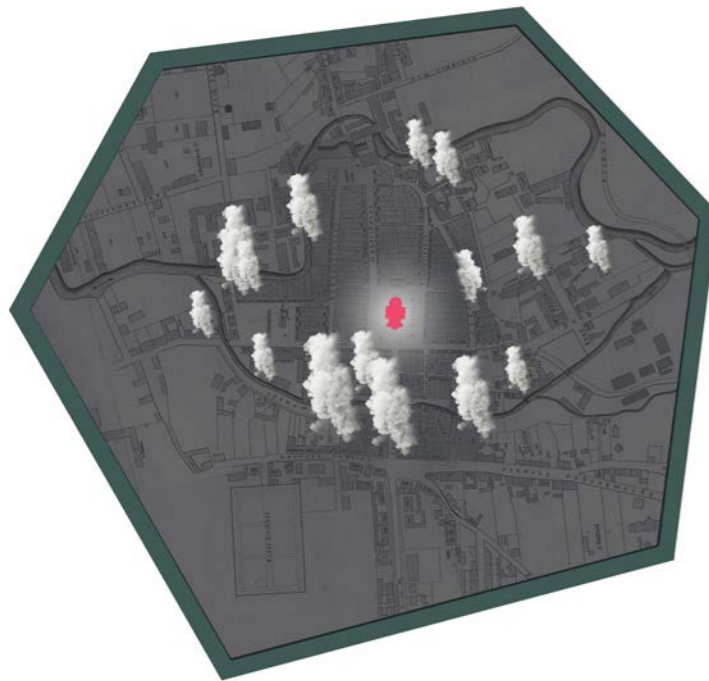
Idlemode:
Im Idlemode zeigt das Stadtmodell die heutige Karte von Forst (Lausitz) und Umgebung im Stile eines Satellitenbilds. Wolken ziehen vorbei wie ein Vorhang, der sich bei Aktivierung des Loops öffnet.



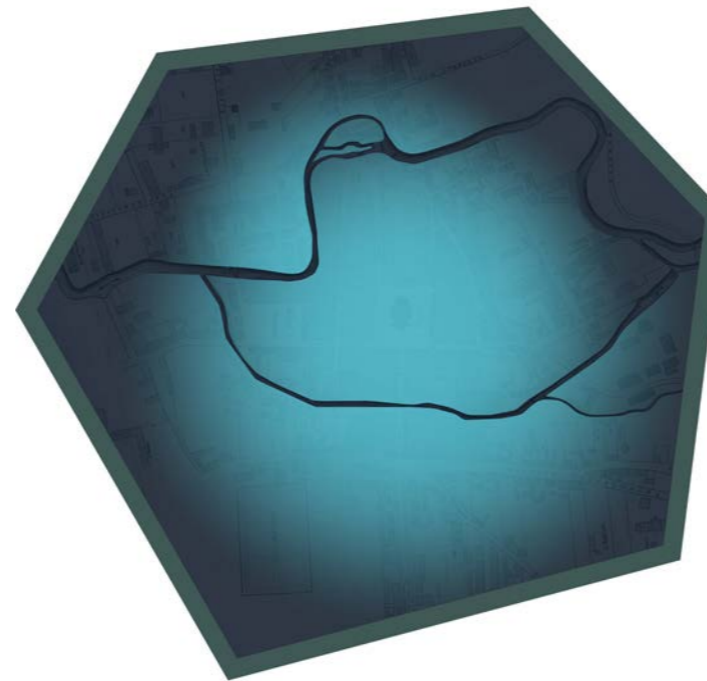
Entwicklungsebene 1 (Karte):
Die Projektion beginnt mit einer illustrierten Karte um 1740 (Vorlage von Museum). Die Kirche ist im Zentrum hervorgehoben und dient als Fixpunkt.



Entwicklungsebene 1 (Röntgenansicht):
In der Röntgenansicht der Karte gibt es eine Kennzeichnung der Grundstücke, welche direkt oder indirekt der Textilbranche zuzuordnen sind.



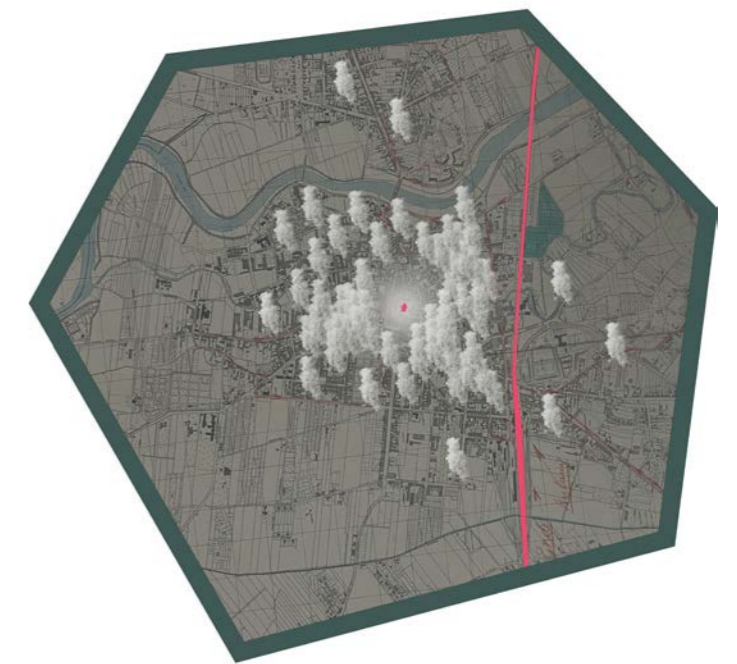
Entwicklungsebene 2 (Karte):
Die zweite Zeitebene zeigt das Wachstum der Stadt mit der Entstehung neuer Fabriken um den Mühlgraben. Rauch beginnt aus den Schornsteinen emporzusteigen. (illustrierte Karte Vorlage von Museum)



Entwicklungsebene 2 (Röntgenansicht):
Die Röntgenansicht zeigt das Wachstum der Stadt, u. a. durch Eingemeindungen oder Ausbau der Infrastruktur.

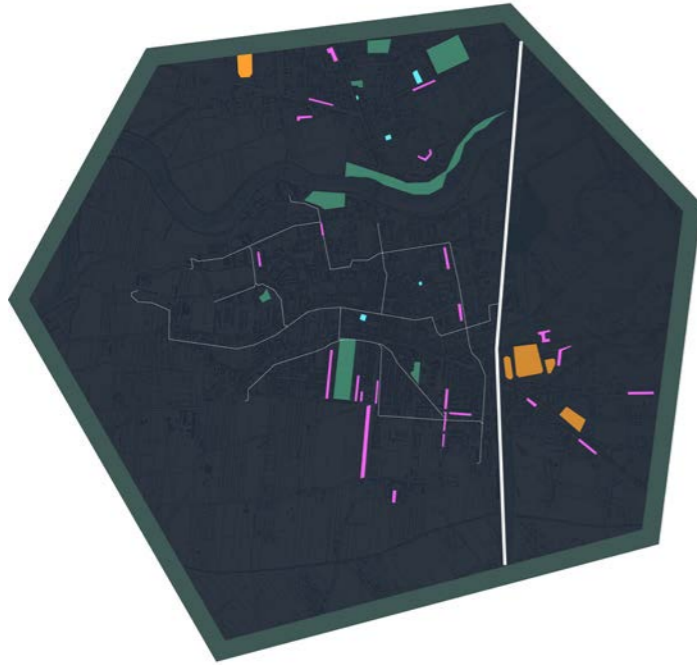
DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

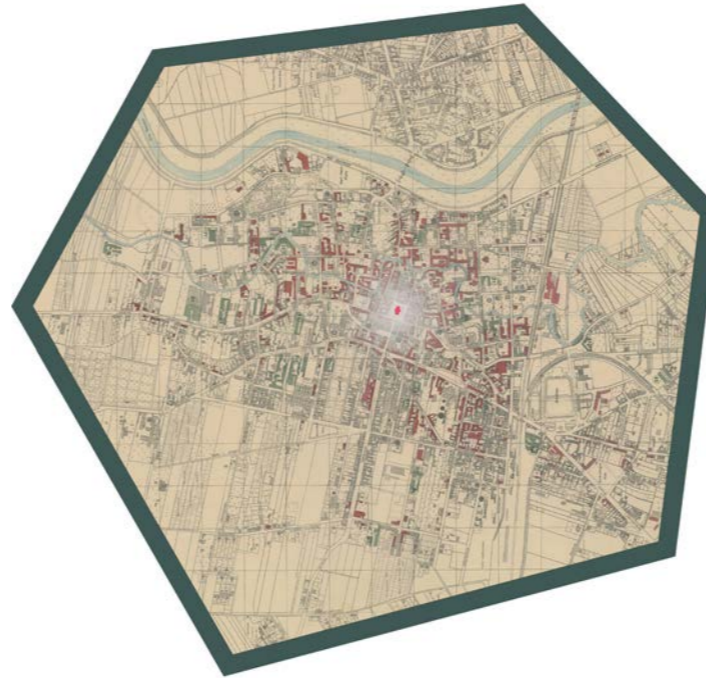


Entwicklungsebene 3 (Karte):
Hier befindet sich die Stadt Forst in der Blütezeit der Industrialisierung. Die Stadt und ihre Fabriken breiten sich weiter aus, es steigt noch mehr Rauch empor und verdeutlicht steigende Produktion in Forst. (illustrierte Karte Vorlage von Museum)

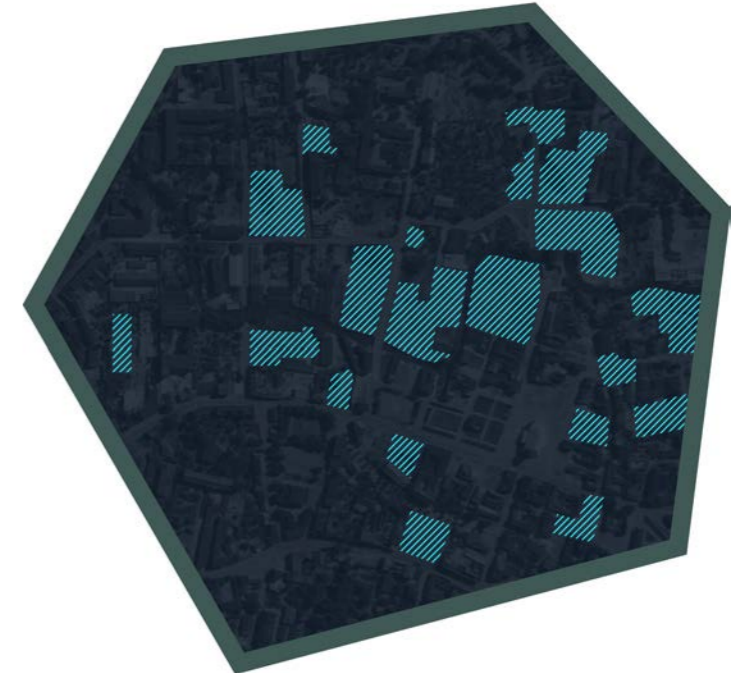
STADTMODELL



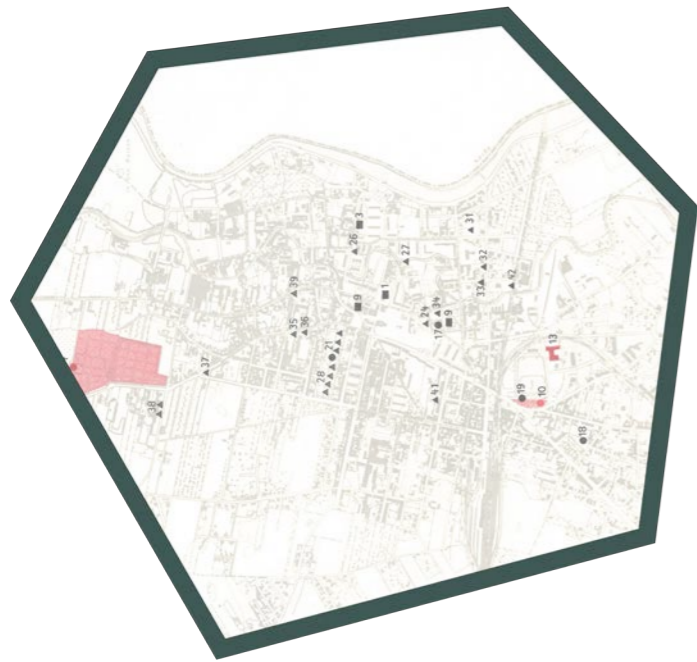
Entwicklungsebene 3 (Röntgenansicht):
Kennzeichnung von Wohnsiedlungen der Moderne, sozial- und Bildungseinrichtungen, Grün- und Freizeitanlagen, sowie Wachstum der Stadt durch weitere Eingemeindung von umliegenden Dörfern.



Entwicklungsebene 4 (Karte):
In der vierten Zeitebene befinden wir uns kurz nach 1945. Die zerstörten Gebäude sind noch nicht ersichtlic.
(illustrierte Karte Vorlage von Museum)



Entwicklungsebene 4 (Röntgenansicht):
Im Zoom-in wird nun ein Vermessungsflug simuliert: Der Ausschnitt bewegt sich in Vogelperspektive über die Karte und zeigt in vergrößertem Maßstab den Stadtplan von 1953, in dem die zerstörten Gebäude hervorgehoben sind.



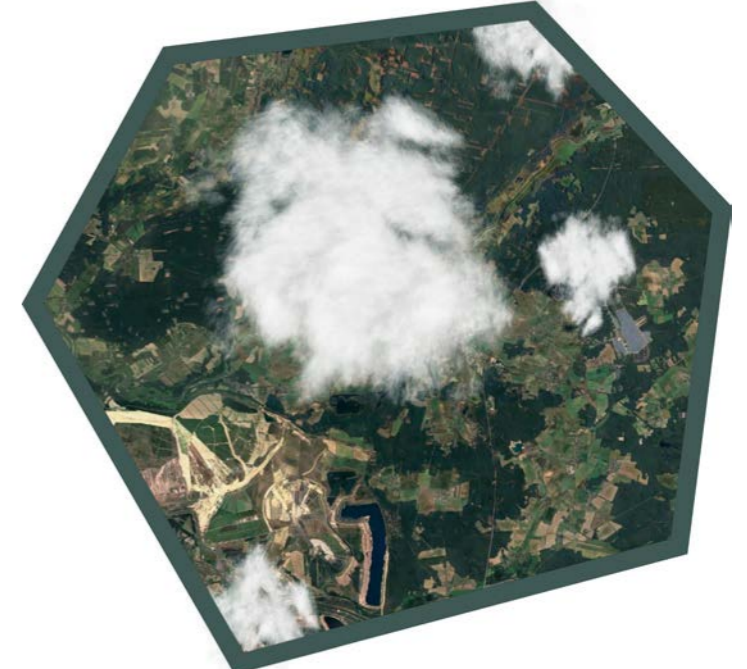
Entwicklungsebene 5 (Karte):
In der Zeitschicht von 1981 wird die Stadt Forst im Hinblick auf die neu entstandene Stadt- und Infrastruktur gezeigt.
(illustrierte Karte Vorlage von Museum)



Entwicklungsebene 5 (Röntgenansicht):
Darstellung des Rückbaus von Wohnsiedlungen und -bauten zugunsten von Grünanlagen; verbliebene bzw. nachgenutzte Standorte der Textilindustrie

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum



Idlemode (Karte):
Die letzte Ebene ist die heutige Zeit, es beginnt ein Zoom-Out der heutigen Region und kehrt danach in den Wolkenbedeckten Idlemode zurück.
(illustrierte Karte Vorlage von Museum)

Kapitel 6.1

Eine Stadt mitten in Europa

BRANDENBURGISCHES TEXTILMUSEUM FORST

ARCHIV-STATION

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.1	Archiv	Touchscreen	Nein	Touchscreen	-

Vermittlungsziel:

- Vertiefungsebene zur frühen Stadtgeschichte mit Augenmerk auf die Standesherrschaften vor 1800.

Beschreibung:

Die Medienstation lädt dazu ein, das Archiv der Stadtgeschichte digital zu erkunden. Über einen einfach bedienbaren Touchscreen können Besuchende zwischen 3 Auswahlmöglichkeiten (den Standesherrschaften) entscheiden. Auf der Unterebene findet man Informationen, Bild und Grafikmaterial zu der ausgewählten Herrschaft.

Aufbau Interface:

Das Interface besteht aus insgesamt 4 Ebenen.

Ebene 1: Idlemode mit Aufforderung zur Interaktion (Berühren des Bildschirms)

Ebene 2: Menü-Auswahl mit 3 Auswahlmöglichkeiten.

Ebene 3: Untermenü mit Auswahlmöglichkeiten der abzurufenden Themen

Ebene 4: Informationsseite mit Text, Bild, Grafik-Material zu verschiedenen Themen, Objekten, etc.

Die Anwendung beinhaltet:

- 4 Ebenen
- Scrollbares Interface

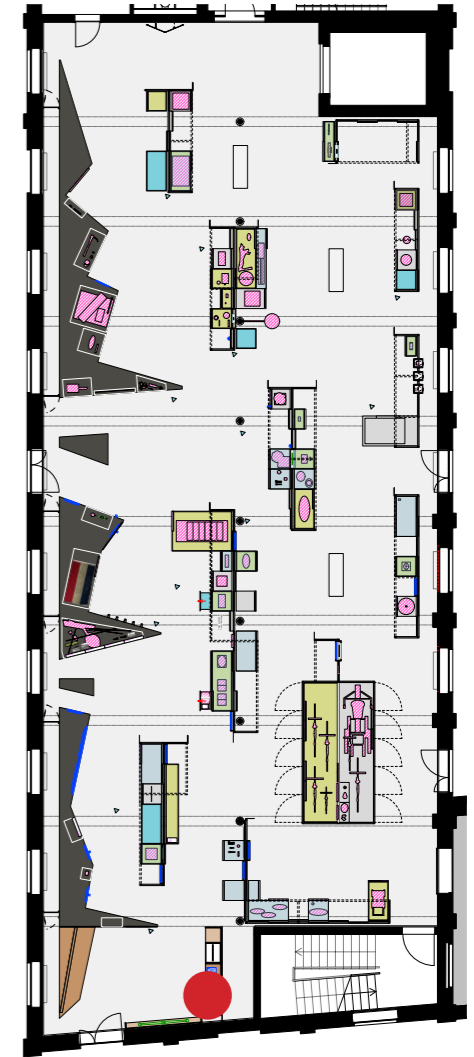
Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Gestaltung und Programmierung der Anwendung
- Erstellung der Navigationsstruktur
- Einrichtung des Touchscreens
- Erstellung von Funktionswireframes. Ggf. Bildbearbeitung/ Freistellen
- Testlauf der Anwendung vor Ort

Format:

Gerät: 32-Zoll-Touchscreen

Sprache: Deutsch, Englisch, Polnisch



Verortung im Grundriss

24" Touchscreen

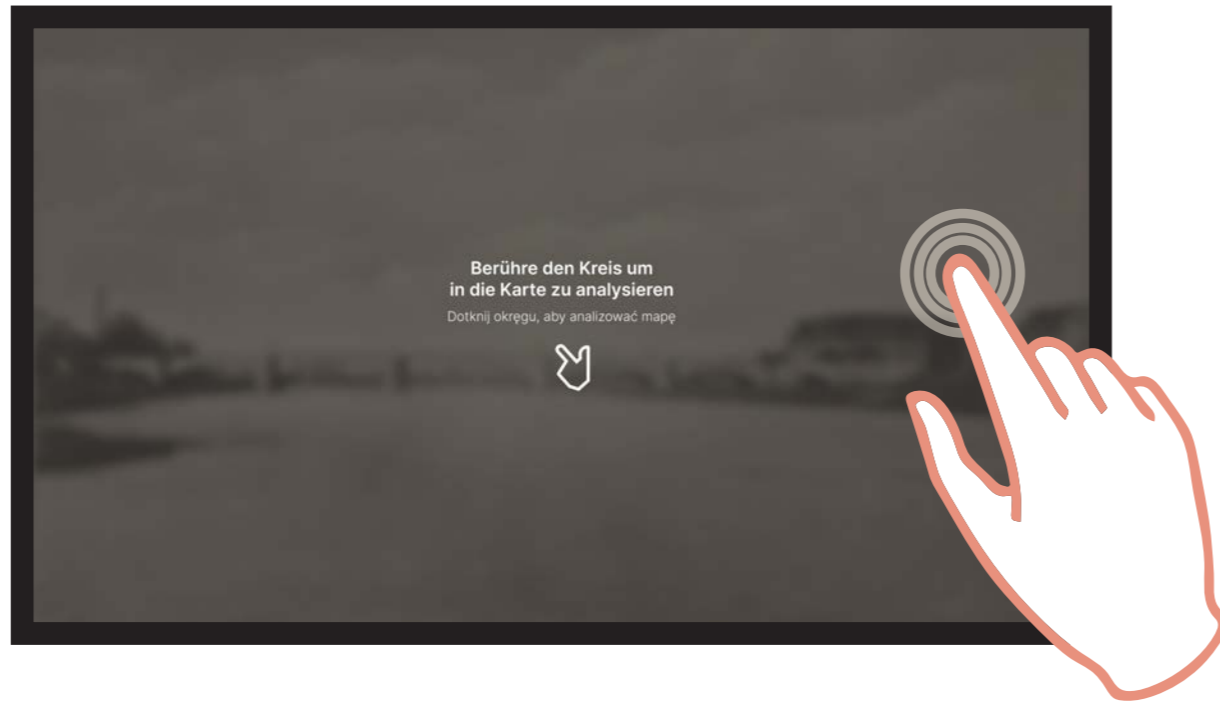


Interface der Interaktion

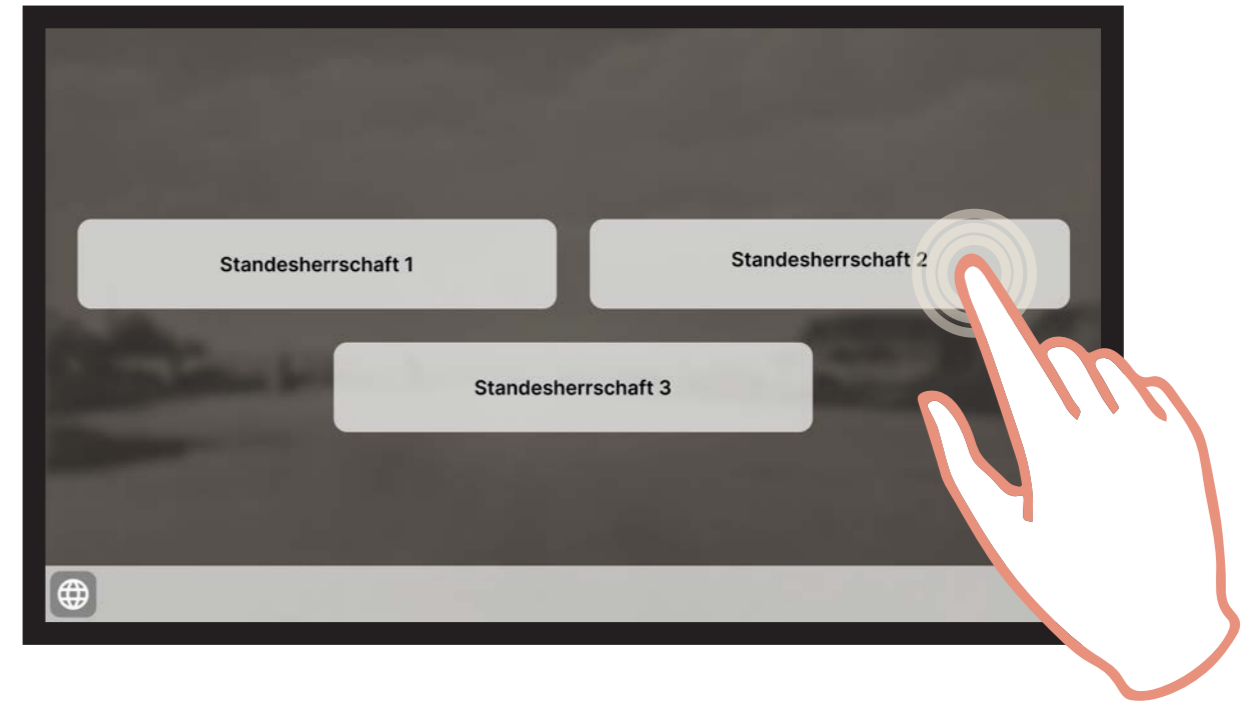
DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

ARCHIV-STATION



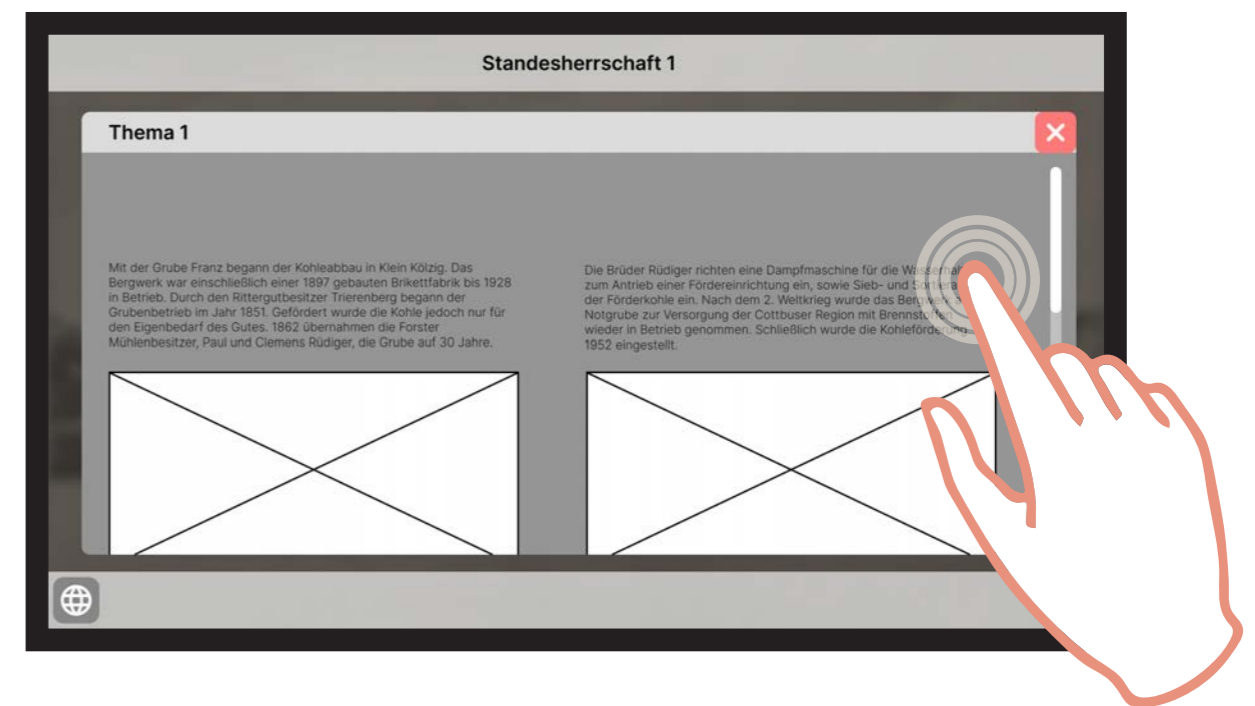
Im Idlemode zeigt wird zur Berührung aufgefordert um das Archiv zu öffnen und die Interaktion zu starten.



Nach der Öffnung der Interaktion erscheint ein Menü, in dem man zwischen den verschiedenen Standesherrschaften auswählen kann.



Nach der Auswahl einer Standesherrschaft erscheint ein Menü, in dem man zwischen verschiedenen Themen auswählen kann.



Nach der Auswahl eines Themas erscheint eine Informationsseite mit textlichen Inhalten ergänzt durch Bilder und Grafiken, die über die Standesherrschaften informieren.

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

ADOLF LEVENSTEIN "AUS DER TIEFE"

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.1.3	Adolf Levenstein, „Aus der Tiefe“	Hörstation	Ja	Nein	2-3 Min.

Vermittlungsziel:

- Auszug eines Berichts vom Arbeiter Richard Frischwasser aus dem Buch „Aus der Tiefe - Beiträge zur Seelen-Analyse moderner Arbeiter“ von Adolf Levenstein steht symbolisch für die Arbeitsbedingungen in der hochindustrialisierten Zeit.

Beschreibung:

Diese Hörstation präsentiert einen authentischen Zeitzeugenbericht aus dem frühen 20. Jahrhundert. Die Aufnahme basiert auf einem veröffentlichten Brief des Webers Richard Richter aus Forst, der 1908 seine Lebens- und Arbeitsrealität schilderte. Der Brief wurde von Adolf Levenstein in der Sammlung „Aus der Tiefe. Arbeiterbriefe“ veröffentlicht und gibt einen eindrucksvollen Einblick in den Alltag eines Textilarbeiters jener Zeit. Die Erzählung macht die persönlichen Herausforderungen, Hoffnungen und Beobachtungen der damaligen Arbeiterklasse für heutige Besucher*innen unmittelbar erfahrbar.

Aufbau Interface:

Die Hörstation ist in ein Podestelement integriert und mit einem Einhandhörer ausgestattet. Die Wiedergabe der Tonaufnahme erfolgt automatisch beim Abheben des Hörers. Ein begleitender kurzer Einführungstext neben dem Hörer gibt Kontext zur historischen Quelle und zur Person Richard Frischwasser.

Die Anwendung beinhaltet:

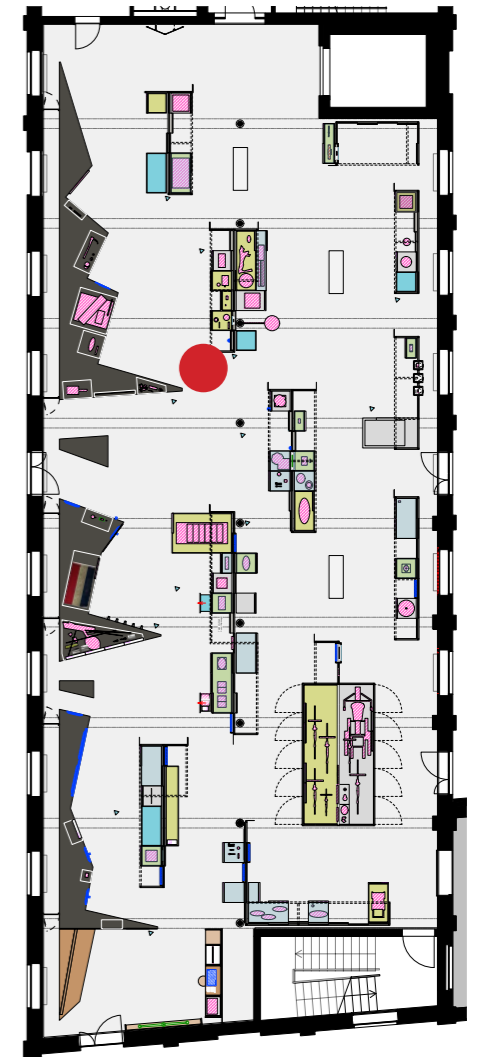
- Vertonte Lesung eines Arbeiterbriefs von Richard Frischwasser (1908)
- Wiedergabe über Einhandhörer
- Auswahlmöglichkeit zur Sprachauswahl über einen Taster

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

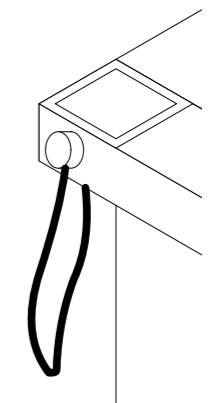
- Produktion der Tonaufnahme mit professionellen Sprechern auf deutsch, polnisch und englisch (Übersetzungsleistungen sind kein Bestandteil der zu erbringenden Leistungen)
- Einrichtung der Hörstation mit Audiotechnik
- Technischer Aufbau und Testlauf vor Ort

Format:

1 Einhandhörer
Sprache: Deutsch, Polnisch, Englisch



Verortung im Grundriss



Beispiel einer Hörstation

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

ECHO DER KURMARK

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.1.7/1	Rundfunkbericht „Echo der Kurmark“	Hörstation	Ja	Nein	2-5 Min.

Vermittlungsziel:

- Auseinandersetzung mit Propaganda und Erinnerungskultur

Beschreibung:

Diese Hörstation präsentiert einen historischen Rundfunkbericht aus dem Jahr 1936. In der Sendung „Echo der Kurmark“ wurde die Einweihung eines Denkmals in Forst thematisiert – ein seltenes akustisches Zeitdokument aus der NS-Zeit. Der Beitrag vermittelt die Tonalität öffentlicher Kommunikation im damaligen Rundfunk und ermöglicht einen kritischen Einblick in die mediale Inszenierung lokaler Ereignisse. Die Aufnahme dient als Quelle zur Auseinandersetzung mit Propaganda und Erinnerungskultur.

Aufbau Interface:

Die Hörstation ist in ein Wandelement integriert und mit einem Einhandhörer ausgestattet. Die Wiedergabe erfolgt automatisch beim Abheben des Hörers. Ein kurzer Begleittext neben dem Gerät gibt historische Einordnung zum Beitrag, zur Sendung „Echo der Kurmark“ und zum Kontext der Denkmalweihe.

Die Anwendung beinhaltet:

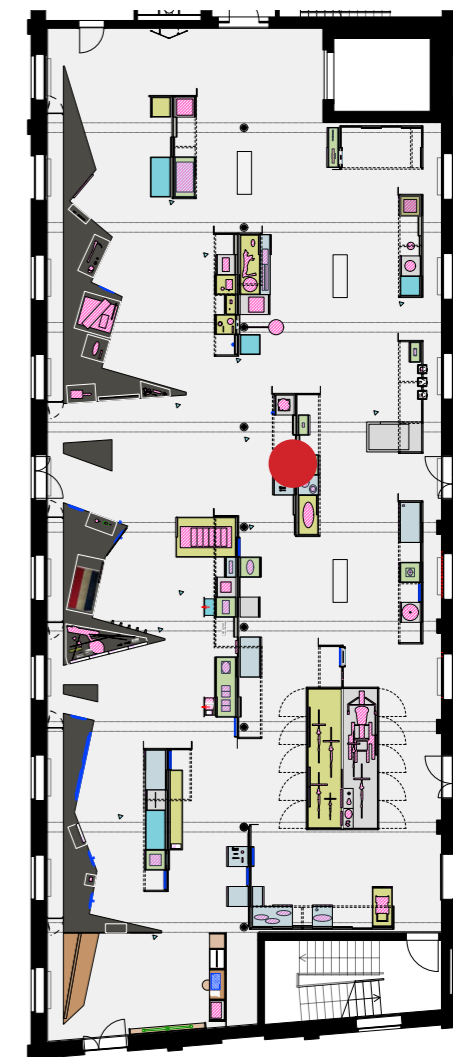
- Historischer Rundfunkmitschnitt der Sendung „Echo der Kurmark“ (1936)
- Tonwiedergabe über Einhandhörer
- Kontextualisierender Einführungstext zur historischen Einordnung

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

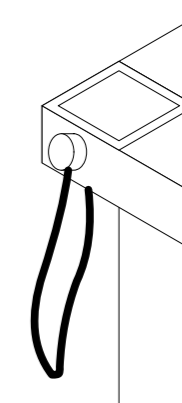
- Sichtung und Bearbeitung des Audiomaterials
- Technische Integration des Einhandhörers in ein Wandelement
- Testlauf und technische Abnahme vor Ort

Format:

1 Einhandhörer
Sprache: Deutsch (Originalton von 1936)



Verortung im Grundriss



Beispiel einer Hörstation

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

SCHALLPLATTE HILDE SCHEPPAN

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.1.7/2	Schallplatte Hilde Scheppan	Hörstation	Ja	Nein	bis zu 5 Min.

Vermittlungsziel:

- Musikalisches Zeitdokument erfahrbar machen

Beschreibung:

Diese Hörstation erzählt die Geschichte der Forster Sängerin Hilde Scheppan (1907–1970), die als gefeierte Wagnerinterpretin Karriere machte. Ihre Aufnahme in die „Gottbegnadeten-Liste“ des NS-Regimes steht exemplarisch für die Verflechtungen von Kunst und politischer Macht im Nationalsozialismus.

Aufbau Interface:

Die Hörstation ist in ein Wandelement integriert und mit einem Einhandhörer ausgestattet. Die Wiedergabe erfolgt automatisch beim Abheben des Hörers. Ein kurzer Begleittext neben dem Gerät gibt historische Einordnung zum Beitrag der Schallplatte und der Karriere von Hilde Scheppan.

Die Anwendung beinhaltet:

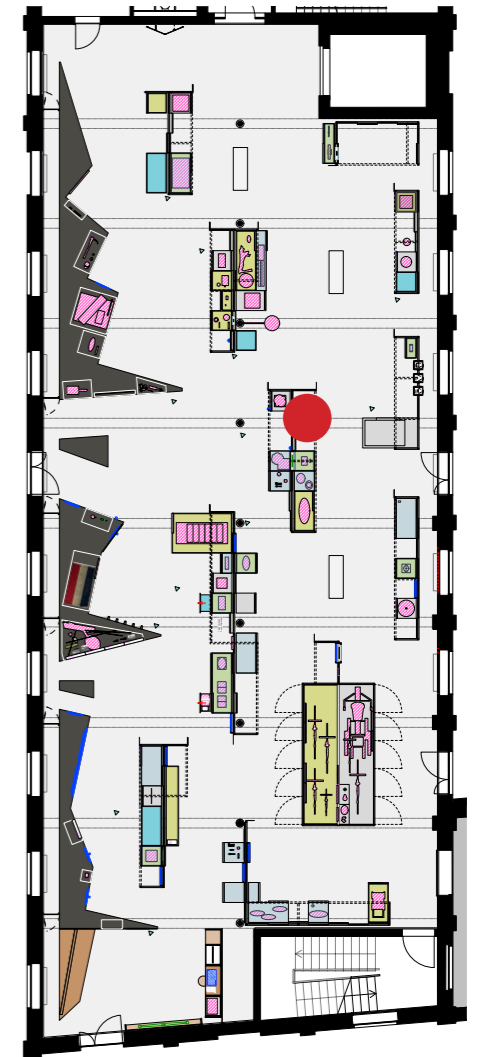
- Historische Schallplatte von Hilde Scheppan
- Tonwiedergabe über Einhandhörer
- Kontextualisierender Einführungstext zur historischen Einordnung

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

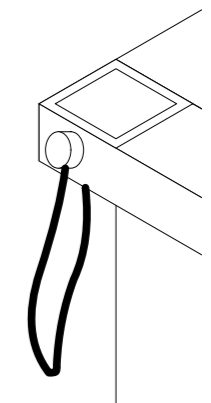
- Sichtung und Bearbeitung des Audiomaterials nach Erhalt
- Technische Integration des Einhandhörers in ein Wandelement
- Testlauf und technische Abnahme vor Ort

Format:

1 Einhandhörer, Wiedergabe erfolgt automatisch aufeinander Sprache: Deutsch (Originalton von 1936)



Verortung im Grundriss



Beispiel einer Hörstation

DUNCAN McCaULEY

UMBAU DER STADT

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.1.8	Umbau der Stadt	Touchscreen	Nein	Touchscreen	2-5 Min.

Vermittlungsziel:

- Vertiefende Informationen zu städtebaulichem Wandel in Forst anbieten

Beschreibung:

Diese Medienstation dokumentiert den städtebaulichen Wandel Forsts in den 1970er Jahren anhand von historischen Plänen, Fotografien und Bildinszenierungen. Im Mittelpunkt steht der technologische Umbruch durch den industriellen Wohnungsbau, der maßgeblich das Stadtbild prägte. Die interaktive Anwendung erlaubt es den Besucher*innen, über einen Touchscreen verschiedene Bildquellen und Planzeichnungen zu erkunden und sich über den Wiederaufbau und die Stadtentwicklung in der DDR-Zeit zu informieren. Besonders hervorgehoben wird die Auszeichnung mit dem Architekturpreis des Rates des Bezirks Cottbus im Jahr 1982.

Aufbau Interface:

Die Station besteht aus einem 24-Zoll-Touchscreen, der flächenbündig in ein Wandelement eingelassen ist. Die Benutzeroberfläche erlaubt eine interaktive Navigation durch Bildmaterial, Stadtpläne und erläuternde Kurztexte. Die Anwendung ist als non-lineares Informationsangebot gestaltet, das einen flexiblen Einstieg und individuelle Erkundung ermöglicht.

Die Anwendung beinhaltet:

- Interaktive Galerie mit Fotografien des Stadtumbaus in den 1970er Jahren
- Spielerische Navigation durch interaktiven Zeitstrahl und interaktiven Stadtplan
- Architektonische Pläne und Visualisierungen zur Stadtgestaltung
- Kurze Erläuterungstexte zu jedem Bild oder Plan
- Themenschwerpunkt: Einführung des industriellen Wohnungsbaus in Forst
- Hinweis auf den 1982 verliehenen Architekturpreis des Rates des Bezirks Cottbus
- Kontextinformation zur (verschwundenen) Erinnerungstafel an der Berliner Straße

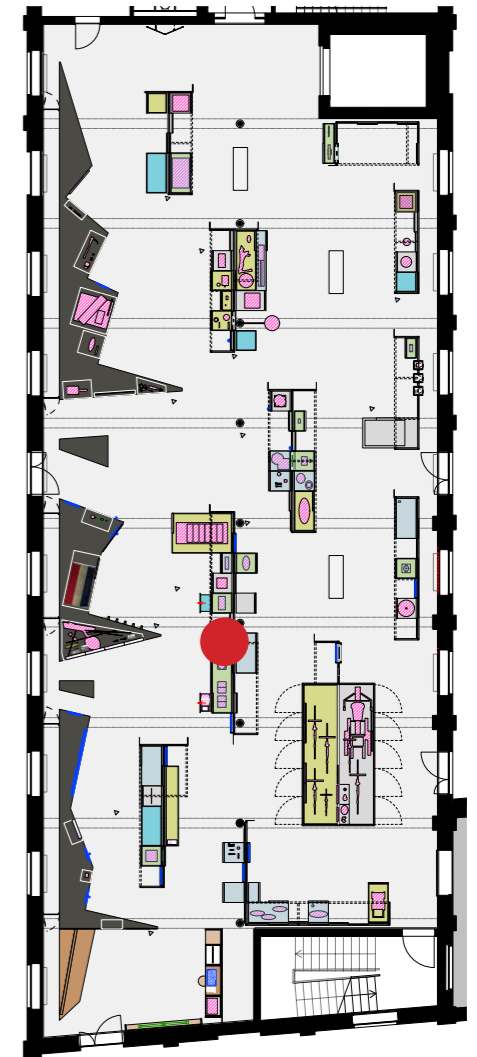
Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Sichtung und eventuelle Digitalisierung großformatiger historischen Bild- und Planmaterials
- Möglichkeit zur späteren Erweiterung/Ergänzung
- Gestaltung einer interaktiven Benutzeroberfläche (Mehrsprachigkeit)
- Programmierung der Anwendung zur Darstellung von Bildern, Texten und Zoomfunktion
- Integration in das Wandelement, inklusive Medientechnik und Stromversorgung
- Technischer Aufbau, Funktionsprüfung und finale Abnahme vor Ort

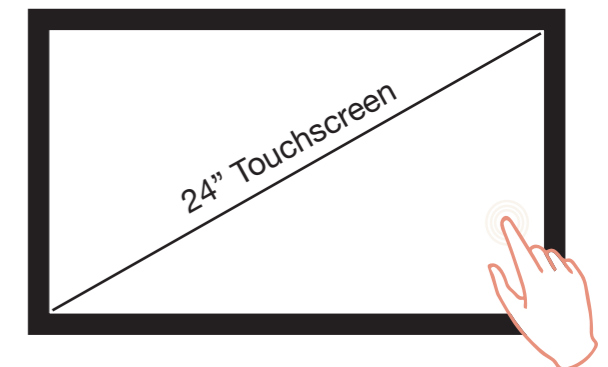
Format:

Gerät: 24-Zoll-Touchscreen

Sprache: Deutsch, Englisch, Polnisch



Verortung im Grundriss



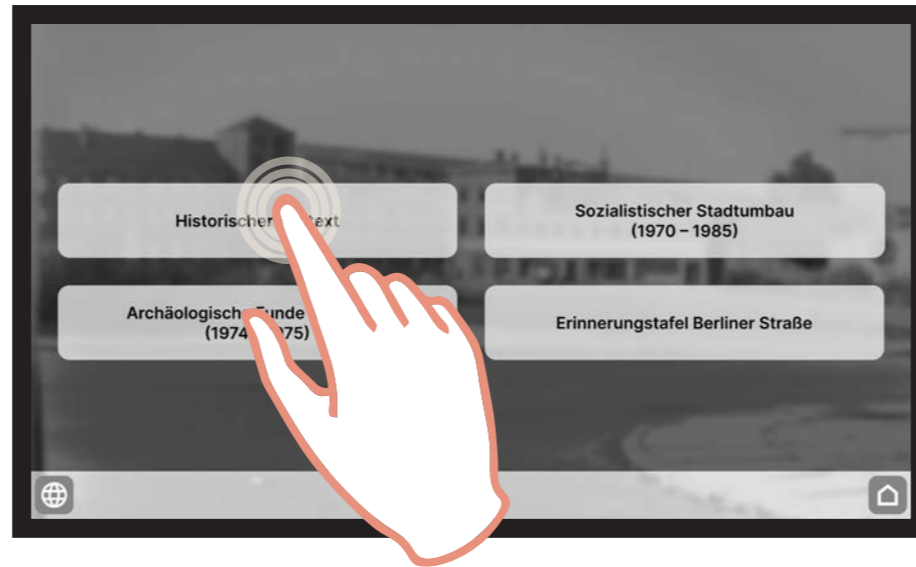
Interface der Interaktion

DUNCAN McCaULEY

UMBAU DER STADT



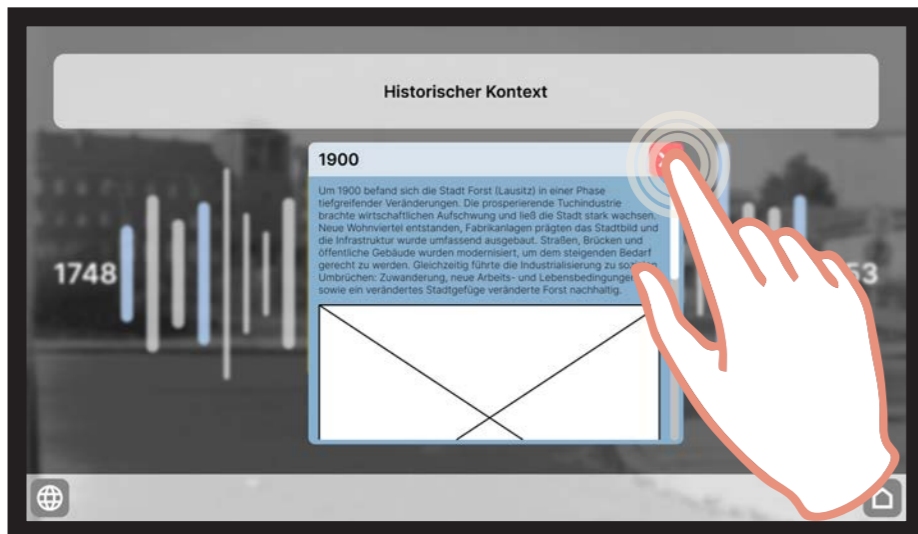
Startbildschirm: Der Startbildschirm zeigt ein historisches Foto von Forst mit Titel, Untertitel, Sprachwahl und einem zentralen „START“-Button als Einstieg in die Medienstation.



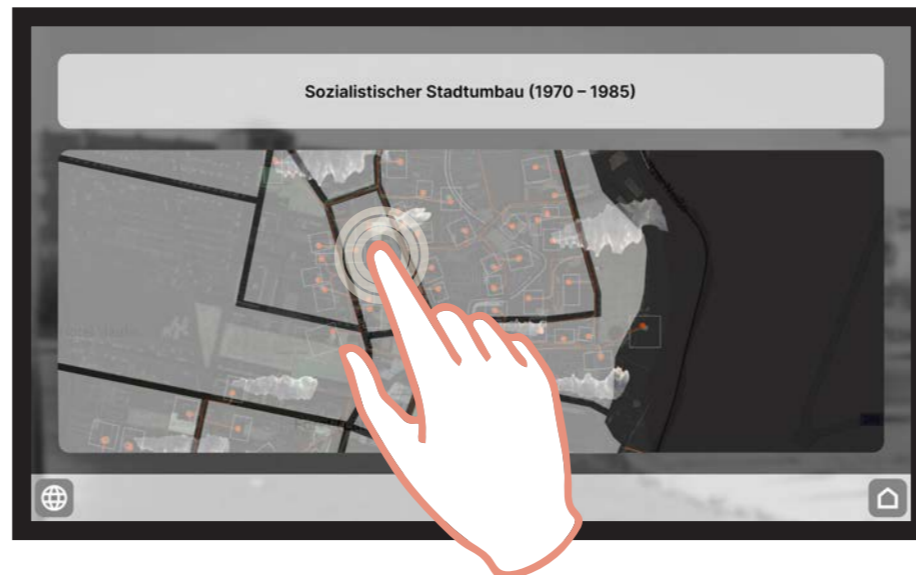
Hauptmenü: Auf dem Bildschirm erscheinen vier große Auswahlflächen, die die Hauptebenen repräsentieren.



Historischer Kontext: Es erscheint eine interaktive Zeitleiste, in der die Nutzer*innen konkrete Daten auswählen und detaillierte Informationen abrufen können.



Historischer Kontext: Detaillierte Informationen nach Auswahl eines Zeitpunktes auf der interaktiven Zeitleiste.



Sozialistischer Stadtumbau (1970–1985): Ein Stadtplan von Forst mit hervorgehobenen Bauquartieren wird gezeigt. Durch Berühren eines der Quartiere öffnet sich eine Informationsebene.

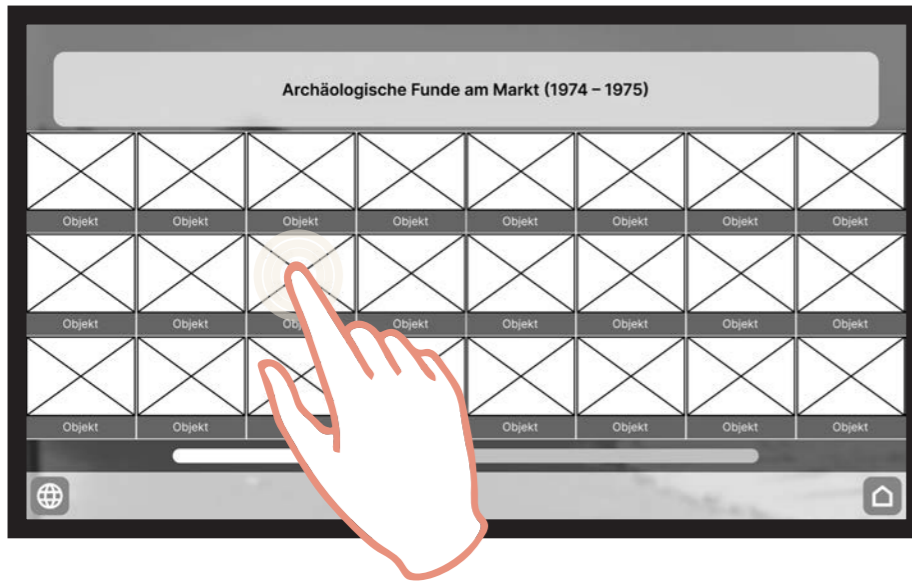


Sozialistischer Stadtumbau (1970–1985): Die Informationsebene zeigen Vorher-/ Nachher-Fotos, Planzeichnungen und Kurztexten.

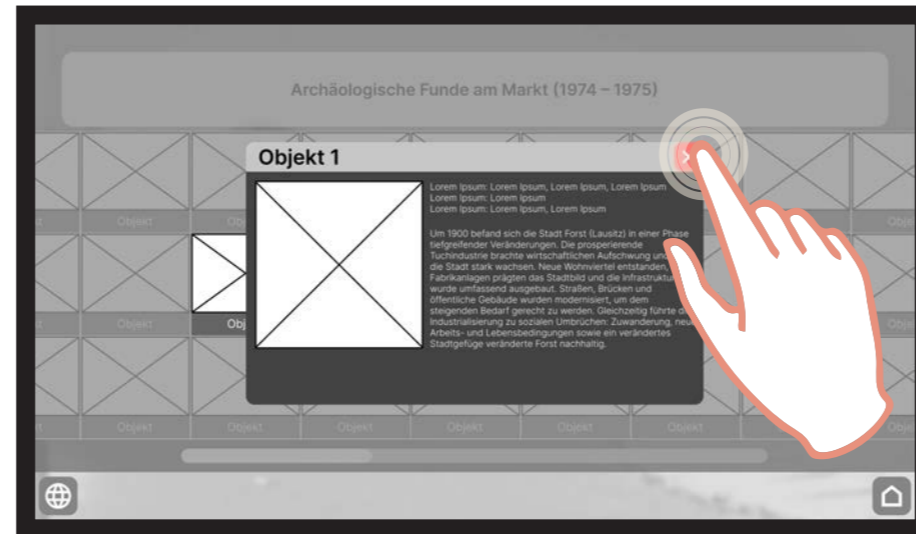
DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

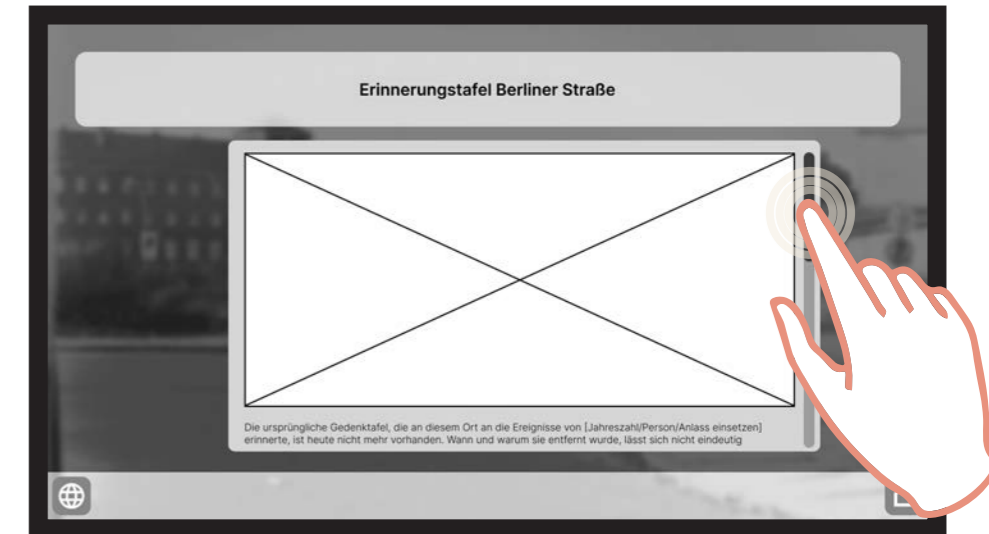
UMBAU DER STADT



Archäologische Funde am Markt (1974/75):
Darstellung: Galerieansicht mit Fotos im Raster.



Archäologische Funde am Markt (1974/75):
Auf der Informationsebene werden kurze Objektbeschreibungen gezeigt. Fotos können in dieser Ebene gezoomt werden. Zudem werden weitere Fotos der Grabungsstelle bzw. Fundsituation gezeigt.



Erinnerungstafel Berliner Straße:
Historisches Foto der Straße mit eingeblendeter Tafel, sowie begleitender Text.



WAS HAT MAN FRÜHER SO GETRAGEN?

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
K6.1.8	Was hat man früher so getragen?	Touchscreen	Nein	Touchscreen	3-5 Min.

Vermittlungsziel:

- Spielerische Annäherung an Mode der 1950er und 60er Jahre

Beschreibung:

In diesem interaktiven Spiel können die Besuchenden digitale Anziehpuppen einkleiden – ganz im Stil der späten 1950er und frühen 1960er Jahre. Über einen Touchscreen wählt man eine Figur aus: Mann, Frau, Mädchen oder Junge. Anschließend kann die gewählte Figur mit Kleidungsstücken aus originalen Modezeitschriften dieser Zeit ausgestattet werden – vom Petticoat über das Dederonkleid bis hin zu Anzug und Hut. Hier geht es um das Anprobieren, Kombinieren und Entdecken der Mode von damals – spielerisch, kreativ und lehrreich.

Das Spiel zeigt nicht nur, wie sich Mode und Lebensgefühl nach dem Krieg verändert haben, sondern lädt auch dazu ein, selbst aktiv zu werden und die Stile der Zeit nachzuempfinden.

Aufbau Interface:

Zu Beginn der Anwendung wird den Besucher*innen kurz erklärt, wie die Interaktion funktioniert. Anschließend können sie wählen, ob sie Figuren einkleiden oder mehr über die Materialien der Kleidungsstücke erfahren möchten.

Auf der Startseite stehen vier Charaktere zur Auswahl. Nach der Auswahl einer Figur öffnet sich eine eigene Seite, auf der für verschiedene Anlässe – Freizeit, Arbeit oder Schule – ein passendes Outfit zusammengestellt werden kann.

Die Kleidungsstücke werden per Drag-and-Drop auf die Figur gezogen. Nach dem Speichern sollte man dann eine weitere Figur einkleiden können. Alle eingekleideten Figuren, kann man sich in der „Merkliste/Galerie“ noch mal ansehen. Wenn Home geklickt wird, wird Merklste gelöscht.

Die Anwendung beinhaltet:

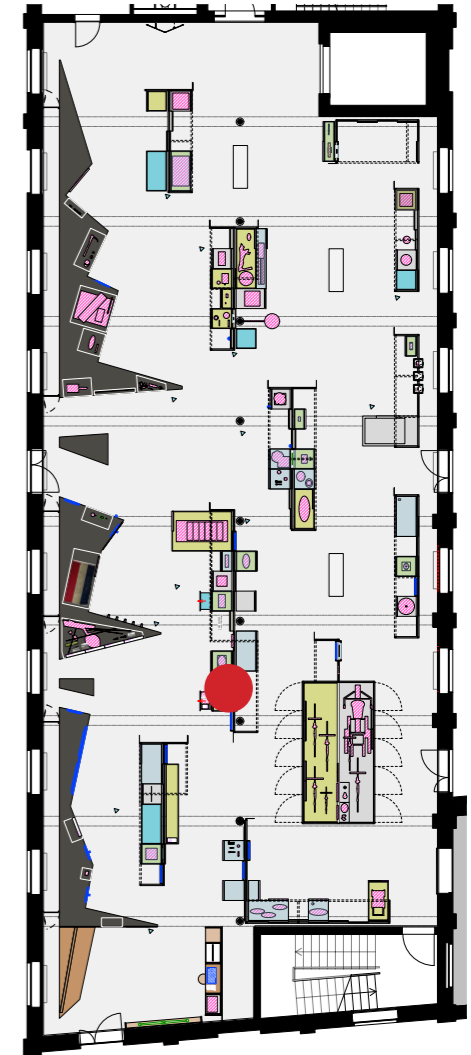
- Auswahl von vier Figurentypen: Mann, Frau, Junge, Mädchen
- Kleidungsstücke im Stil der späten 1950er und frühen 1960er-Jahre
- Digitale Anziehfunktion per Drag-and-Drop
- Illustrationen und Grafiken auf Basis historischer Modevorlagen
- Kurze Textinfos zu bestimmten Kleidungsstücken (z. B. Dederon-Kleid)
- Temporäre Speicherfunktion oder Galerie-Modus zur Anzeige der erstellten Outfitvarianten

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Gestaltung und Programmierung der Anziehpuppen Anwendung
- Erstellung der Figurenillustrationen (neutral, divers und stilistisch passend) und Generierung der Kleidungsstücke nach vorgegebenen Abbildungen
- Einrichtung des Touchscreens in der Hochvitrine
- Testlauf der Anwendung vor Ort inkl. Feinabstimmung

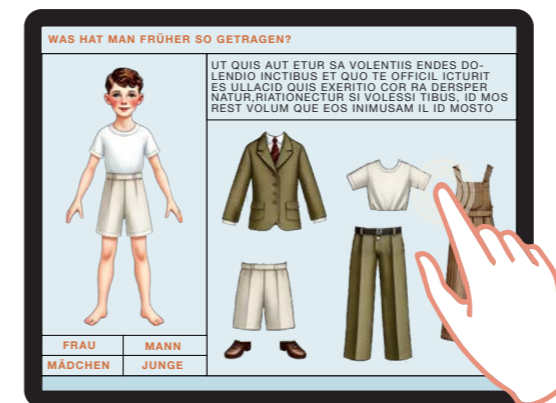
Format:

Gerät: 24-Zoll-Touchscreen
Sprache: Deutsch, Englisch, Polnisch



Verortung im Grundriss

24" Touchscreen



Interface der Interaktion

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

HÖHEPUNKTE DER JÜNGEREN STADTGESCHICHTE

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.1.9	Medienstation „Höhepunkte der j. Stadtgeschichte“ + Interview Kschenka	Touchscreen	Ja	Touchscreen	3-5 Min.

Vermittlungsziel:

- Jüngere Stadtgeschichte Forsts anhand Fotodokumente und eines Interviews erfahrbar machen

Beschreibung:

Diese Medienstation dokumentiert zentrale Ereignisse und Entwicklungen der jüngeren Stadtgeschichte von Forst nach der Wiedervereinigung. Mit einem multimedialen Zugang aus Fotos, Filmmaterial und Hintergrundinformationen werden Höhepunkte wie die Restaurierung des Wasserturms, das Aufsetzen der Turmhauben von St. Nikolai, die 750-Jahr-Feier der Stadt, der Brandenburg-Tag, Rosenschauen und weitere stadtprägende Momente anschaulich präsentiert. Die Station ist so konzipiert, dass Inhalte künftig ergänzt oder aktualisiert werden können. Ein weiterer Bestandteil sind Ausschnitte des Interviews mit Ingolf Kschenka.

Aufbau Interface:

Die Station ist in ein Wandelement integriert und besteht aus einem 43-Zoll-Touchmonitor mit optionalem Einhandhörer für Toninhalte. Die Benutzeroberfläche bietet eine thematische Navigation, bei der Nutzer*innen durch Bildserien und kurze Filmsequenzen blättern können. Zu jeder Dokumentation werden erläuternde Texte eingeblendet. Die Anwendung ist modular aufgebaut und für eine spätere Erweiterung (z. B. neue Medien, zusätzliche Ereignisse) vorbereitet.

Die Anwendung beinhaltet:

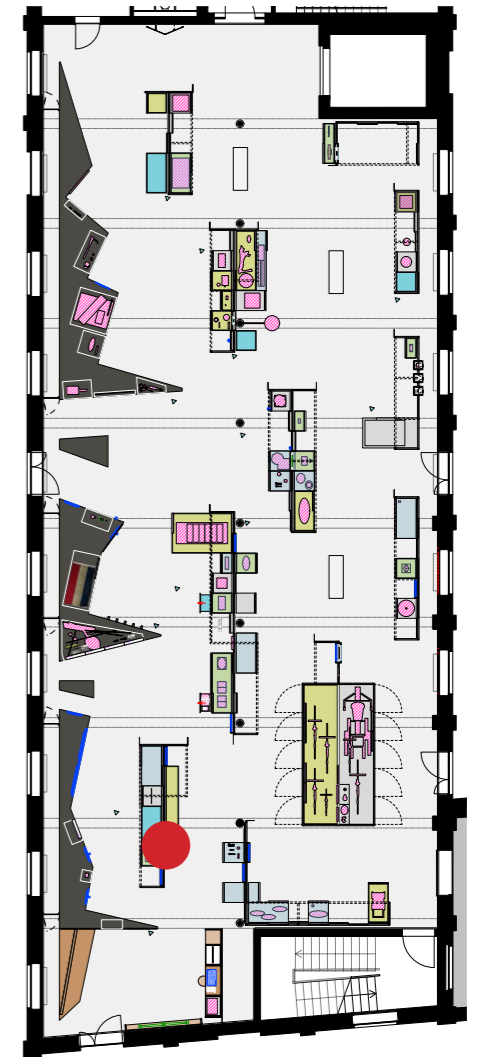
- Fotodokumentationen zu zentralen Ereignissen der Nachwendezeit in Forst
- Filmaufnahmen (z.B. von der Turmhaubenaufsetzung, Archivmaterial von 1994)
- Hintergrundtexte zu allen Ereignissen
- Möglichkeit zur späteren Erweiterung/Redaktion
- Toninhalte (z.B. Originalaufnahmen oder Kommentare) über Einhandhörer

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

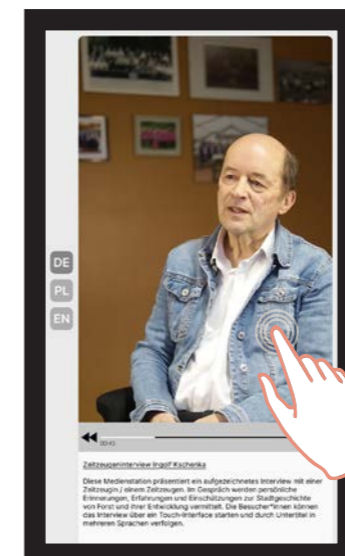
- Sichtung und Aufbereitung von historischem und aktuellem Bild-/Filmmaterial (u.a. aus BTM und Deutscher Fotothek Dresden)
- Gestaltung und Programmierung einer modularen, erweiterbaren Benutzeroberfläche
- Technischer Aufbau, Test und Abnahme vor Ort
- Sichtung und Schnitt von ca. 33:09 min Video- und Tonmaterial auf 3-5 Minuten Laufzeit
- Integration von Untertiteln

Format:

Gerät: 43-Zoll-Touchscreen + Einhandhörer
 Sprache: Deutsch, Englisch, Polnisch



Verortung im Grundriss



Beispiel einer Interviewstation

DUNCAN McCaULEY

HÖHEPUNKTE DER JÜNGEREN STADTGESCHICHTE



Startbildschirm: Der Startbildschirm zeigt den Titel der Station, ermöglicht die Sprachauswahl und weist mit der Geste „nach oben wischen“ den Weg zur Galerie der Inhalte.



Galerie der Inhalte: Die Besucher*innen wischen durch die Ereignisse der Stadtgeschichte und wählen eines zur Vertiefung aus.



Galerie des Ereignisses: Hier können die Besucher*innen Bilder durchsehen, den Text lesen und – falls vorhanden – ein Video starten.



Videowiedergabe: Das ausgewählte Video wird im Vollbild abgespielt; die Besucher*innen zurück zur Galerie des Ereignisses oder zum Startbildschirm gelangen.

ERKLÄRVIDEO NIEDERLAUSITZ

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.1.10	Erklärvideo Niederlausitz	Videostation	Ja	Touchscreen	3 Min.

Vermittlungsziel:

- Einfach verständliche Erklärung zu geschichtlichen und geografischen Hintergründen der Niederlausitz.

Beschreibung:

Diese Medienstation zeigt ein animiertes Erklärvideo, das die Besonderheiten der deutschen und polnischen Niederlausitz anschaulich und kompakt vermittelt.

Aufbau Interface:

Die Station ist in ein Wandelement integriert und besteht aus einem 24-Zoll-Touchmonitor mit einem Einhandhörer für die akustische Wiedergabe. Das Video kann über eine einfache Startoberfläche per Touch ausgelöst werden. Nach Ende des Films kehrt die Anwendung automatisch zur Startansicht zurück.

Die Anwendung beinhaltet:

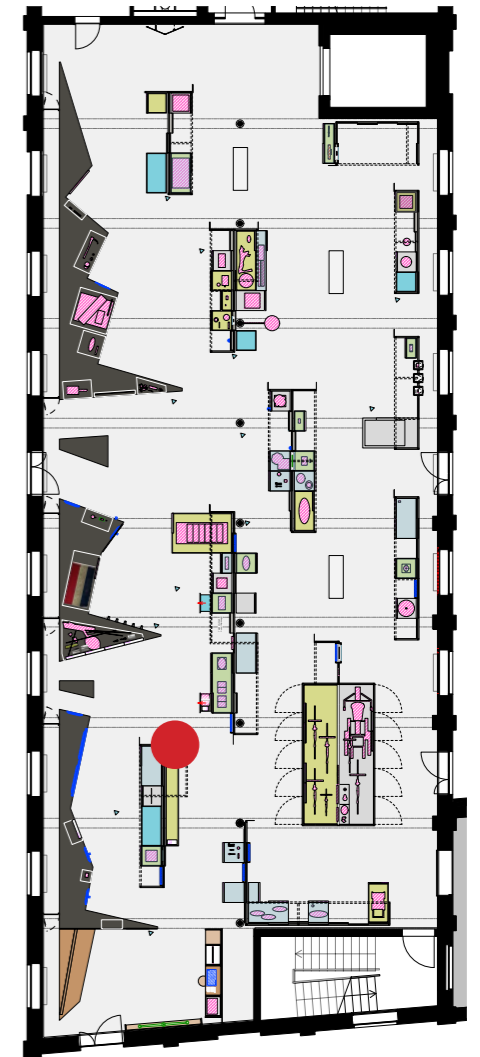
- 1 animiertes Erklärvideo zur Niederlausitz (3 Minuten Laufzeit)
- Tonwiedergabe über Einhandkopfhörer
- Untertitel (Deutsch, Englisch, Polnisch)

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

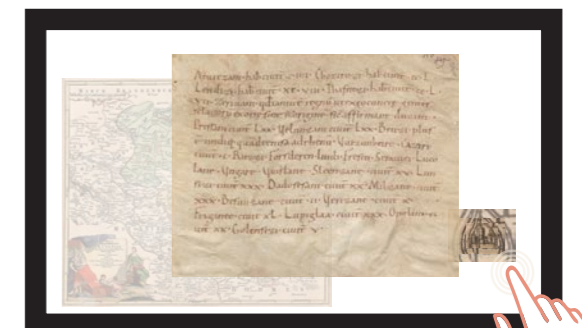
- Konzeption und Produktion der Animation
- Vertonung in Deutsch (mit Untertiteloption)
- Einbindung des Videos in ein intuitives Interface mit Touchstart
- Testlauf, technische Integration und Abnahme vor Ort

Format:

Gerät: 24-Zoll-Touchscreen + Einhandhörer
 Sprache: Deutsch (mit Untertiteln in DE/EN/PL)



Verortung im Grundriss



Interface der Interaktion

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

Kapitel 6.2

Kohle – Mensch – Natur

BRANDENBURGISCHES TEXTILMUSEUM FORST

VOM ALTBERGBAU ZUR GROSSTECHNIK

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.2.1.1	Medienstation Vom Altbergbau zur Großtechnik	Touchscreen	Ja	Touchscreen	-

Vermittlungsziel:

- Vertiefende Informationen zu Arbeitsbedingungen und technischen Besonderheiten im Kohleabbau präsentieren.

Beschreibung:

Diese Medienstation gibt ein Interview mit dem ehemaligen Bergmann Maluschka wieder. Zusätzlich werden Bilder aus dem Muskauer Faltenbogen, Statistiken und kurze Filmaufnahmen zum Bergbau gezeigt.

Aufbau Interface:

Die Station besteht aus einem 24-Zoll-Touchmonitor mit Einhandhörer, eingebaut in ein Wandelement. Die Inhalte sind über eine einfache Touch-Oberfläche abrufbar. Besucher*innen können direkt zwischen Interview, Bildern, Zahlenmaterial und Videos wählen.

Das Interface besteht aus insgesamt 4 Ebenen.

Ebene 1: Idlemode mit Aufforderung zur Interaktion (Berühren des Bildschirms)

Ebene 2: Menü-Auswahl mit 2 Auswahlmöglichkeiten.

Ebene 3: Untermenü mit Auswahlmöglichkeiten der abzurufenden Themen

Ebene 4: Informationsseite mit Text, Bild, Grafik-Material zu verschiedenen Themen, Objekten, etc.

Die Anwendung beinhaltet:

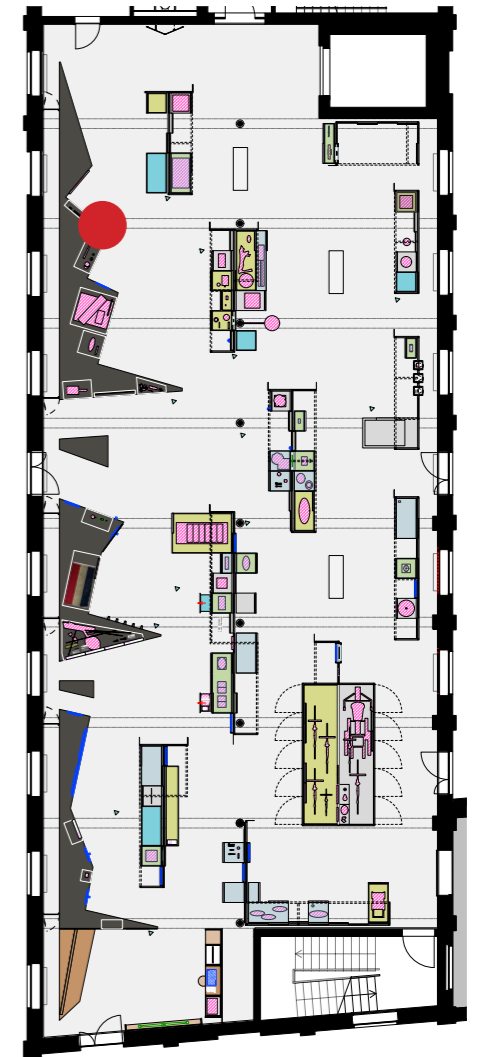
- Transkribiertes Interview mit Bergmann Maluschka
- Fotos aus dem Bergbauggebiet Muskauer Faltenbogen
- Statistiken zu Arbeit, Sicherheit und Produktion
- Texte zur geschichtlichen und geologischen Einordnung
- Bedienung über Touchscreen, Ton über Einhandhörer

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

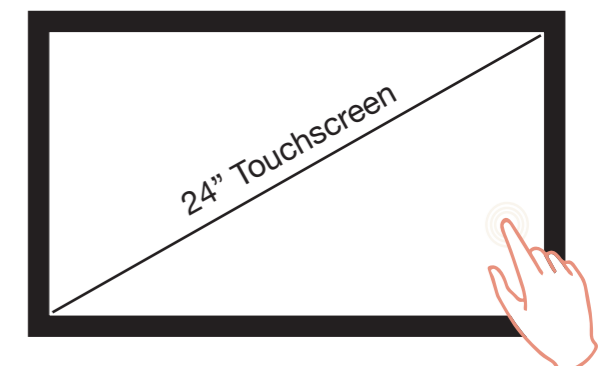
- Aufbereitung von Interview, Bild- und Filmmaterial
- Grafisches Aufarbeiten des Kartenmaterials (illustrative und grafische Anpassung an Kartengrundlagen)
- In Abhängigkeit von der Zoomstufe müssen grafische Elemente und Schriftgrößen angepasst werden und dürfen nicht hoch und runter gezoomt werden.
- Gestaltung einer einfachen und funktionalen Benutzeroberfläche
- Umsetzung interaktiver Darstellungen für Texte, Zahlen und Bilder
- Integration der Technik im Wandelement (Touchscreen + Hörer)
- Einrichtung, Test und Übergabe vor Ort

Format:

Gerät: 24-Zoll-Touchscreen + Einhandhörer
 Sprache: Deutsch, Englisch, Polnisch



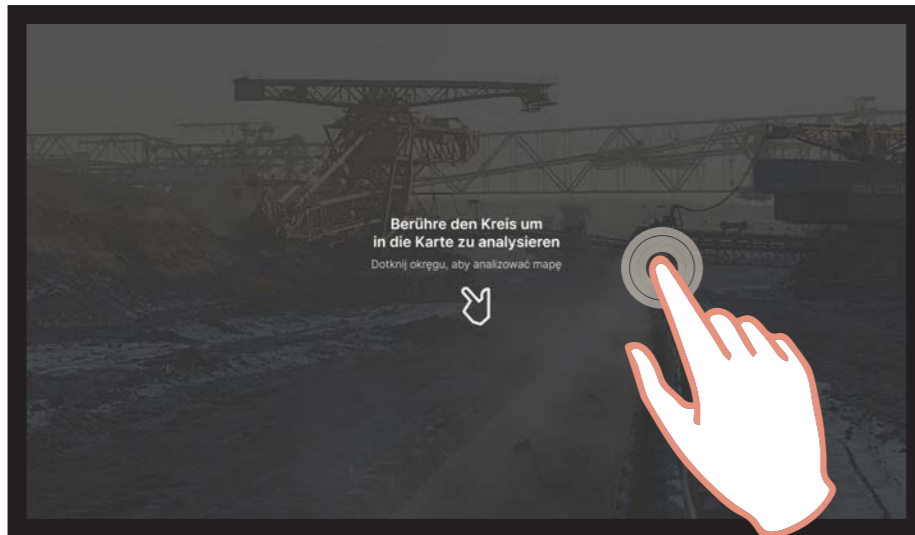
Verortung im Grundriss



Interface der Interaktion

DUNCAN McCaULEY

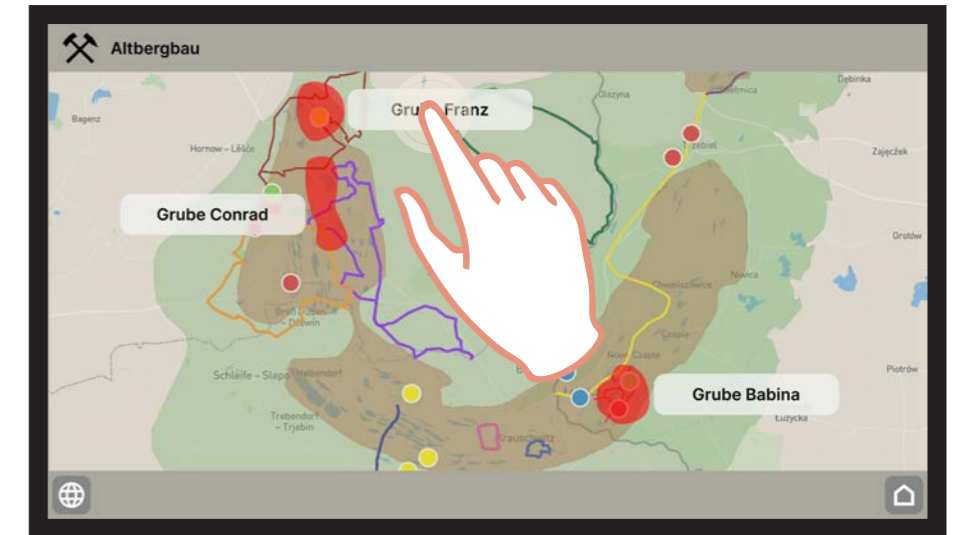
VOM ALTBERGBAU ZUR GROSSTECHNIK



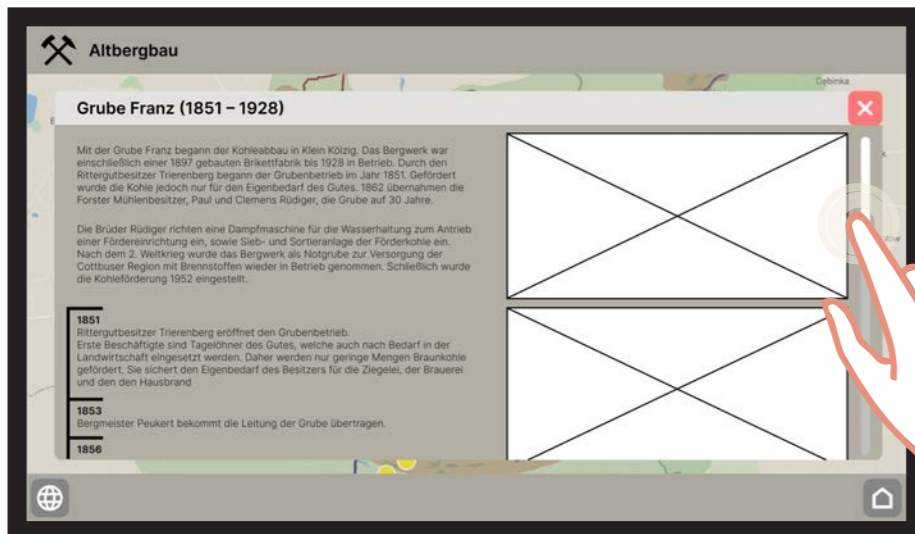
Startbildschirm:
Der Startbildschirm zeigt ein historisches Foto von einem Großtagebau und eine Aufforderung zum Start.



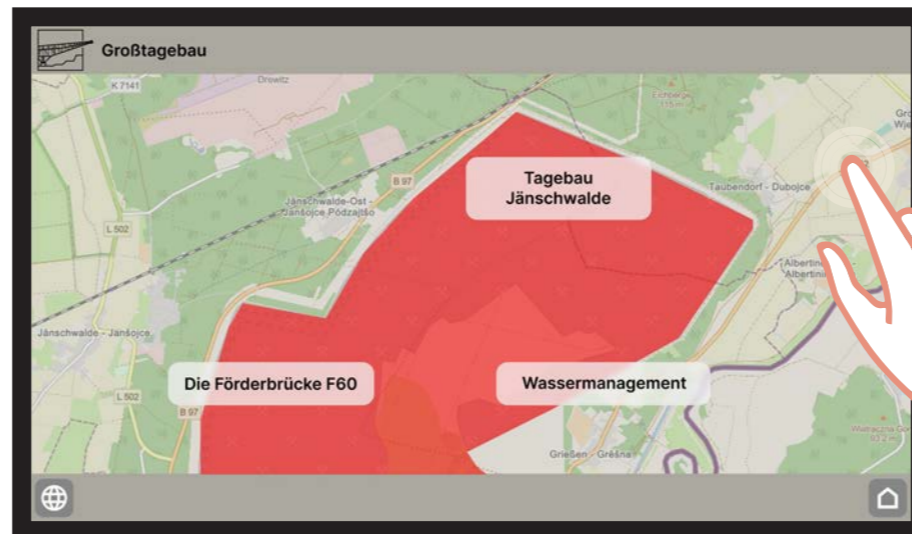
Hauptmenü:
Auf dem Bildschirm erscheinen zwei große Auswahlflächen, die die Hauptebenen repräsentieren.



Untermenü Altbergbau:
Es erscheint eine interaktive Karte, mit der Möglichkeit zur Auswahl von drei historischen Altbergbauten und den Arbeitsbedingungen im Handabbau (Interview Bergmann Maluschka in Textform)



Informationsebene Altbergbau:
Zu jedem der drei Auswahlmöglichkeiten öffnet sich ein scrollbares Informationsfenster mit Fotos, Text und Grafiken.



Untermenü Großtagebau:
Es erscheint eine interaktive Karte, mit der Möglichkeit zur Auswahl drei Themen.



Informationsebene Großtagebau:
Zu jedem der drei Auswahlmöglichkeiten öffnet sich ein scrollbares Informationsfenster mit Fotos, Text und Grafiken (ggf. mit Videos)

GLÜCK-AUF-SCHALLPLATTE

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.2.1.2	Glück-Auf-Schallplatte	Hörstation	Ja	Taster	12min

Vermittlungsziel:

- Gesang der BergarbeiterInnen hören

Beschreibung:

Diese Hörstation gibt Teile einer Schallplattenaufnahme wieder, die 1976 zum 25. Jahrestag der DDR im Auftrag der VVB Braunkohle produziert wurde. An dem Projekt wirkten rund 300 Sänger*innen aus verschiedenen Braunkohlerevieren mit (u. a. Lausitzer Revier, Mitteldeutsches Revier, Mansfelder Land). Die Aufnahme enthält 18 Titel, darunter historische Bergmannslieder (z. B. das Steigerlied) sowie Kompositionen der 1970er Jahre. Das Tonmaterial dient als Leitobjekt zur Vermittlung der kulturellen Selbstinszenierung im DDR-Bergbau.

Aufbau Interface:

Die Station ist als Einhandhörer in ein Wandelement integriert. Der Ton startet beim Anheben des Hörers. Die Wiedergabe umfasst eine Auswahl einzelner Titel. Über sechs Taster kann eines von sechs Hörstücken gestartet werden.

Die Anwendung beinhaltet:

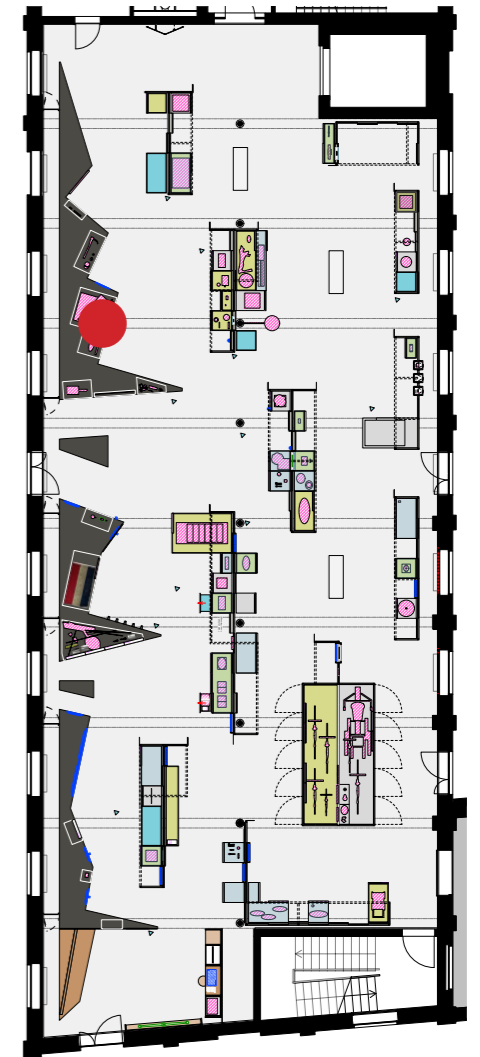
- Auswahl von 6 Liedern der historischen „Glück-Auf“-Schallplatte (1976)
- Musikstücke: Mischung aus traditionellen und zeitgenössischen Bergmannsliedern
- Tonausgabe über Einhandkopfhörer
- Je Lied ein Taster/Knopf zur Auswahl

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

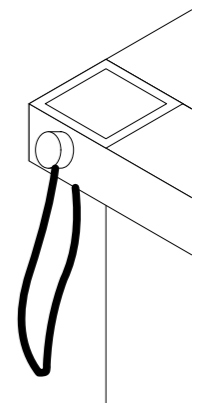
- Sichtung und Aufbereitung der Tonaufnahme
- Integration der Audiotechnik (Einhandhörer + Steuerung) in das Wandelement
- Programmierung von Tastern
- Einrichtung, Test und technische Abnahme vor Ort

Format:

Gerät: Einhandhörer
Sprache: Deutsch



Verortung im Grundriss



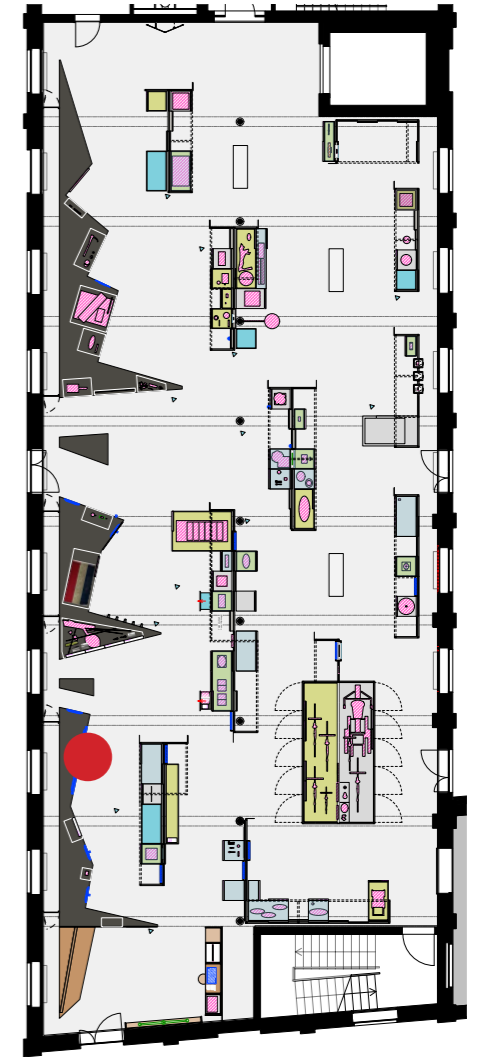
Beispiel einer Hörstation

DUNCAN McCaULEY

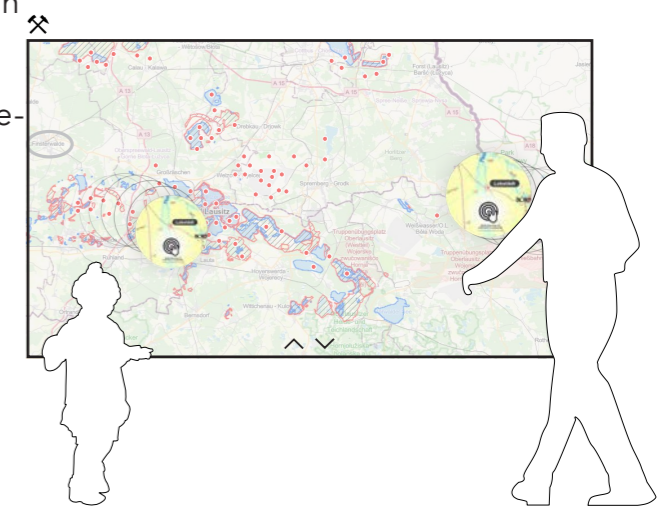
Brandenburgisches Textilmuseum

REGIONALMODELL

Medienstation	Titel	Format	Ton	Ja	Dauer
M6.2.2.1	Regionalmodell	Touchscreen	Nein	Touchscreen	-
<p>Vermittlungsziel:</p> <ul style="list-style-type: none"> Darstellung von 137 devastierten Orten im regionalen Kontext des Lausitzer Reviers auf Grundlage der Informationen aus dem ehemaligen Archiv verschwundener Orte in Horno. <p>Beschreibung: Diese Medienstation zeigt ein interaktives Regionalmodell, das den großflächigen Landschafts- und Siedlungsverlust durch den Braunkohleabbau in der Lausitz dokumentiert. Schwerpunkt ist die Darstellung von 137 devastierten Dörfern und 27 zerstörten Kirchen. Ergänzt wird das Modell durch geografische Informationen zur sorbischen/wendischen Siedlungsregion, dem Lausitzer Braunkohlerevier (inkl. Altbergbau und Muskauer Faltenbogen) sowie den heutigen Bergbaufolgelandschaften, insbesondere dem Lausitzer Seengebiet. Alle Inhalte basieren auf georeferenzierten Karten.</p> <p>Aufbau Interface: Die Station besteht aus einem 86" Touchmonitoren, der in ein Wandelement integriert ist. Im Idlemode bewegen sich lupenartige Kreise frei über die Karten. Über den Touchscreen lassen sich zusätzlich weitere Kartenebenen separat anwählen. Zu jedem der 137 verschwundenen Orte sind weiterführende Informationen abrufbar (z. B. Name, Lage, Zeitpunkt der Umsiedlung, Quellenmaterial). Die Darstellung erfolgt mehrschichtig auf dem digitalen Modell.</p> <p>Die Interaktion erfolgt ausschließlich über digitale Lupen, die per Berührung auf den Touchscreens bewegt werden können. Jede Lupe dient als zentrales Steuerungselement und bündelt sämtliche Funktionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Navigation: Durch Verschieben der Lupe wird ein bestimmter Kartenausschnitt aktiv ausgewählt und hervorgehoben. Das Verschieben der Lupe zeigt die 137 devastierten Orten und 27 Kirchen, die dadurch abrufbar werden. Ebenensteuerung: Innerhalb der Lupe können vier Kartenebenen separat ein- oder ausgeblendet werden: <ol style="list-style-type: none"> Braunkohlerevier Lausitz mit Altbergbau und Muskauer Faltenbogen Markierung des traditionellen sorbisch/wendischen Siedlungsgebiets Vorbergbauliche Landnutzung Der Plan zur Tagebaunutzung DDR aus dem Jahr 1988 Erneuerbaren Energien Zoom-Funktion: Über die Lupe lassen sich Kartenausschnitte vergrößern oder verkleinern. Filterfunktion: Vorbereitete Informationsschichten können gezielt ein- oder ausgeblendet werden. Ortsvisualisierung: Verschwundene Orte erscheinen deutlich markiert, sobald sie in den vergrößerten Bereich der Lupe geraten. Informationszugriff: Ein Fingertipp auf einen markierten Ort innerhalb der Lupe öffnet ein Fenster mit Kurzinfos (Name, Lage, Zeitpunkt der Umsiedlung, Quellenmaterial). 		<p>Die Anwendung beinhaltet:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interaktives Kartenmodell mit vier umschaltbaren Ebenen: <ol style="list-style-type: none"> Braunkohlerevier Lausitz mit Altbergbau + Muskauer Faltenbogen (inkl. polnischer Seite) Markierung des traditionellen sorbisch/wendischen Siedlungsgebiets Vorbergbauliche Landnutzung Der Plan zur Tagebaunutzung DDR aus dem Jahr 1988 Erneuerbaren Energien Verkürzte Infos zu jedem Ort Möglichkeit zur Einzelwahl oder automatischer Kartenloop Mehrsprachige Oberfläche (DE/PL/EN) Lupenfunktion zur Vergrößerung bestimmter Kartenausschnitte Steuerung der Gesamtkarte über Pfeilbuttons (Auf- und Abwärts) Änderung der Sprache der gesamten Anwendung über einen zentralen Button <p>Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Entwicklung eines georeferenzierten Kartenmodells auf Basis der zugelieferten Karten in Vektorformat (PDF und GIS) Grafisches Aufarbeiten des Kartenmaterials und der Markierungen für unterschiedliche Jahre und Ebenen Integration verkürzter Informationen zu 137 devastierten Orten (Text und Bild) Gestaltung der Benutzeroberfläche und Programmierung der Steuerlogik Einrichtung im Wandelement Kurze Bedienungsanleitung für Besuchende Nutzung für 2 (max. 3) Personen gleichzeitig <p>Format: Gerät: 86-Zoll-Touchscreen Sprache: Deutsch, Polnisch und Englisch</p>			



Verortung im Grundriss

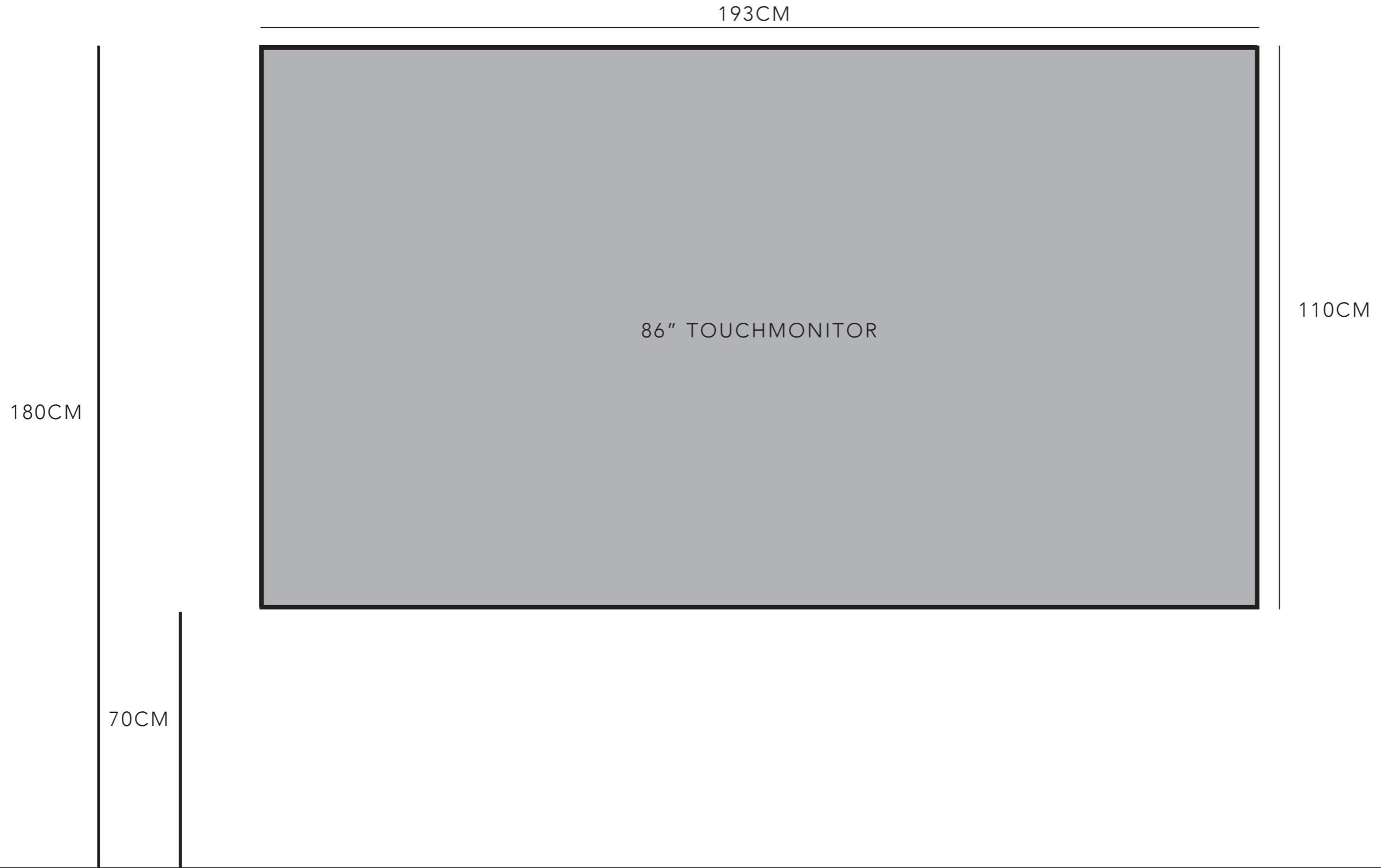


Interface der Interaktion

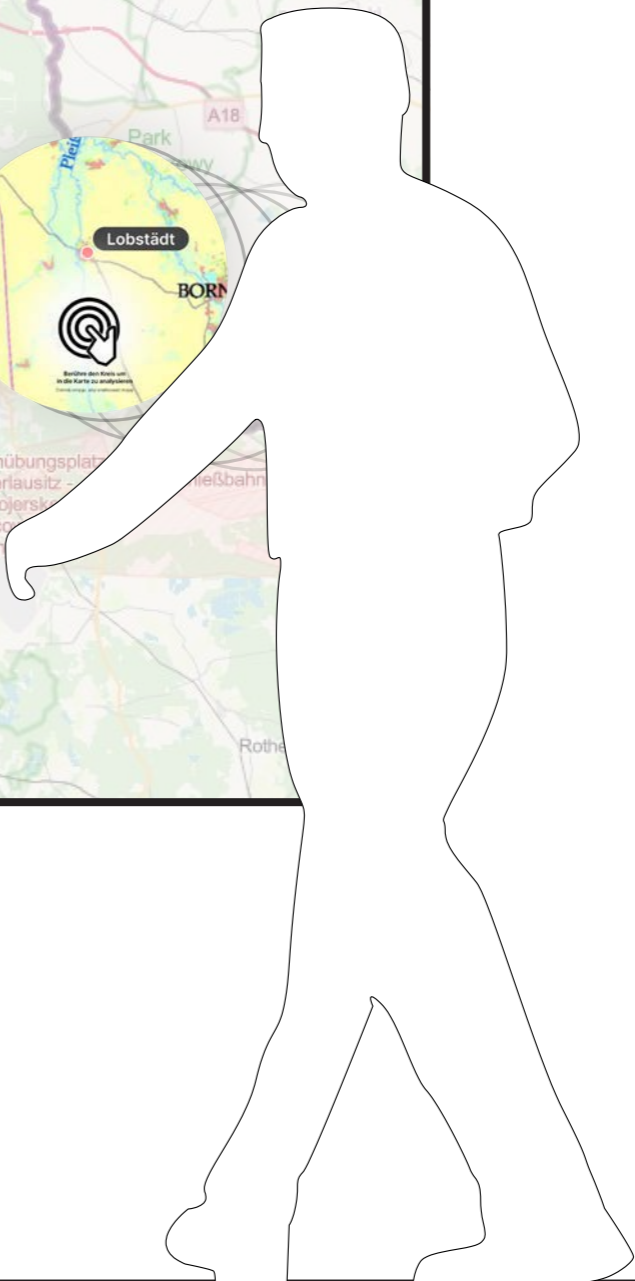
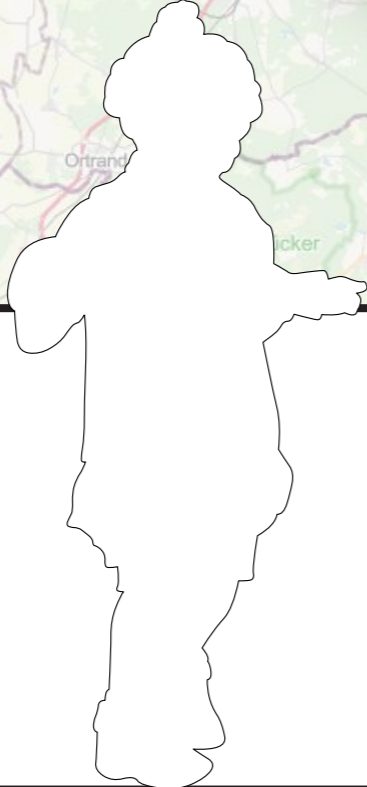
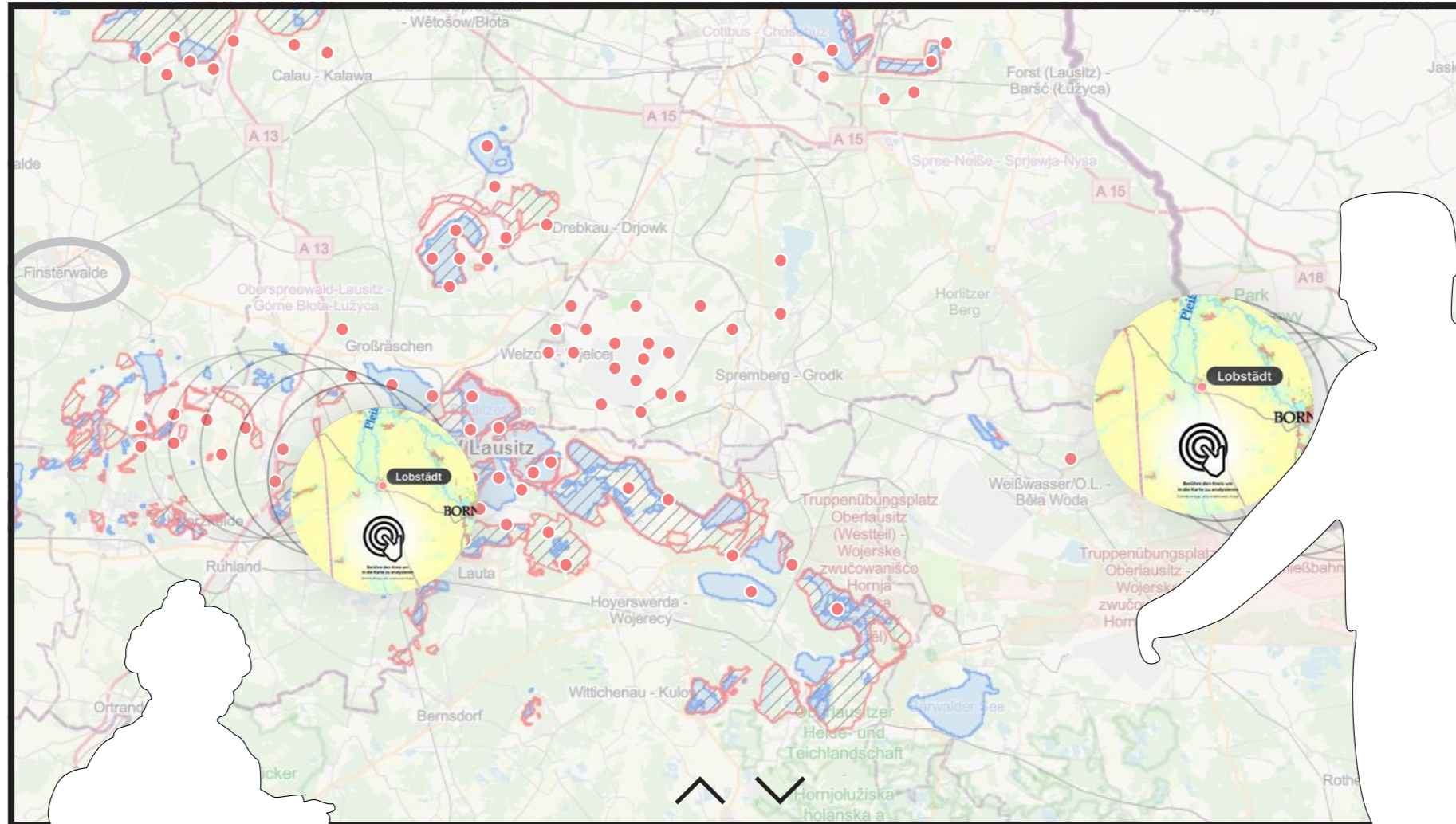
DUNCAN McCauley

REGIONALMODELL

Größe 86"-Touchmonitor



REGIONALMODELL

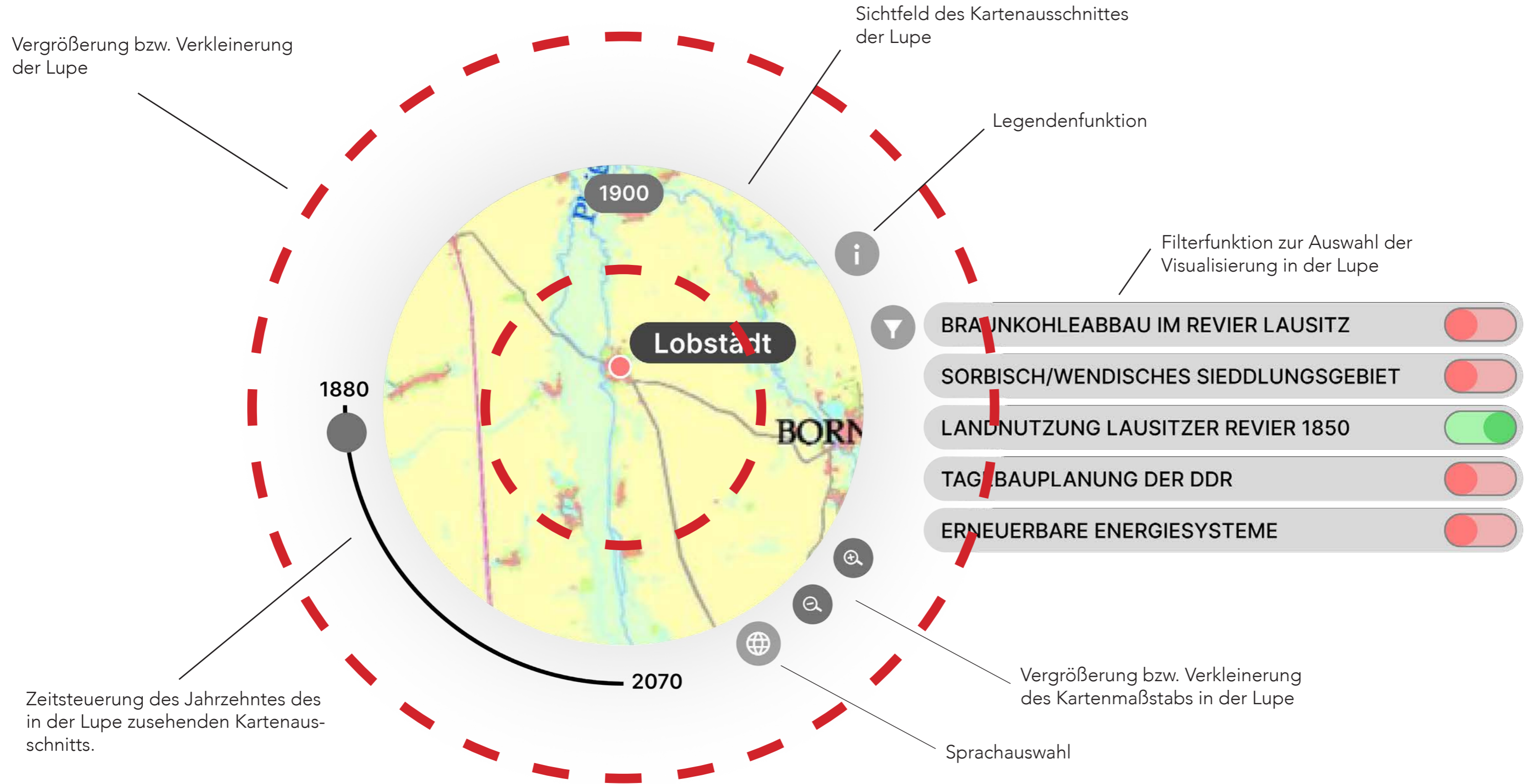


DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

REGIONALMODELL

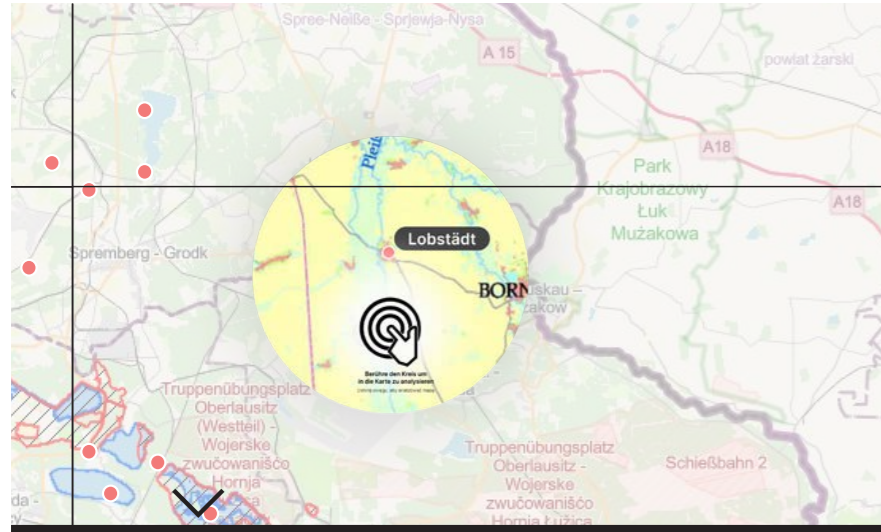
Interfacedesign der Lupe



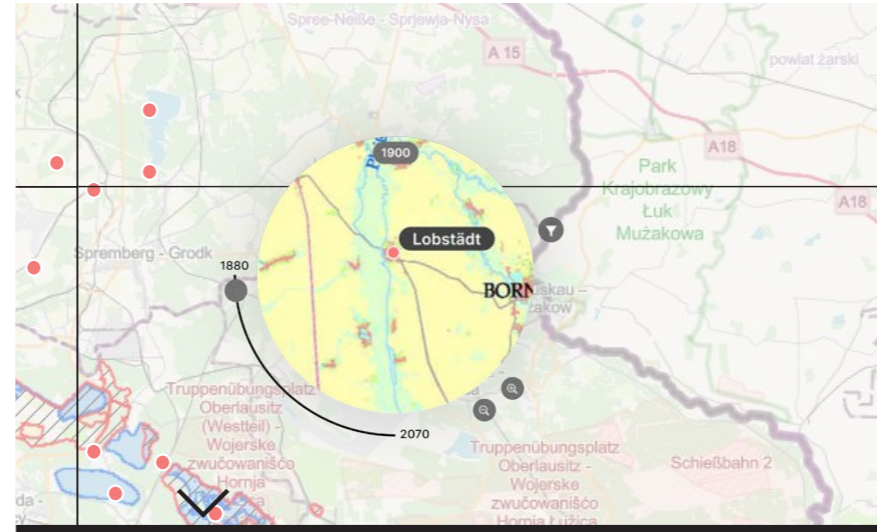
DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

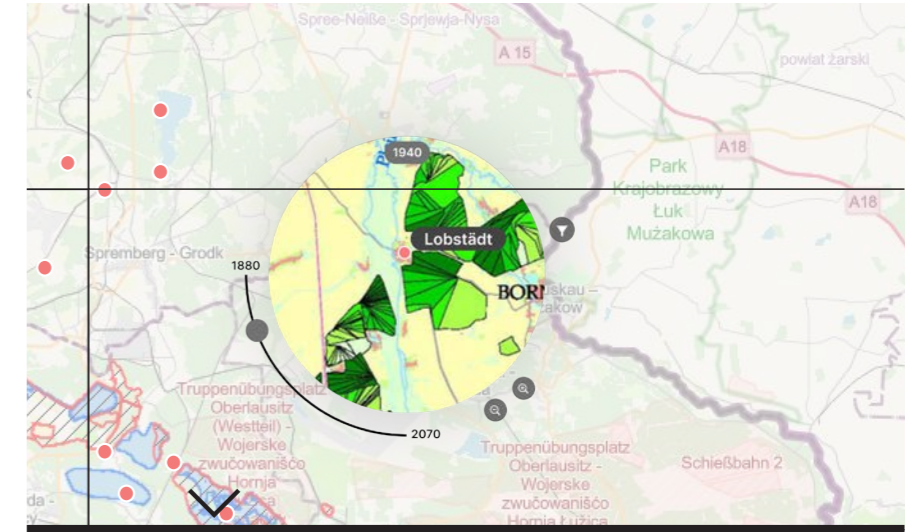
REGIONALMODELL



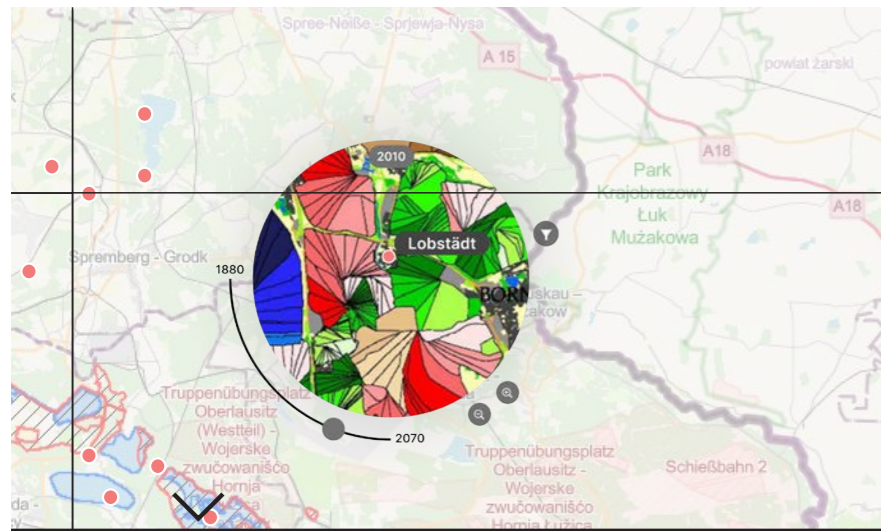
Schritt 1: Durch berühren und bewegen der Lupe über den Bildschirm steuert man die Lupe über die Karte



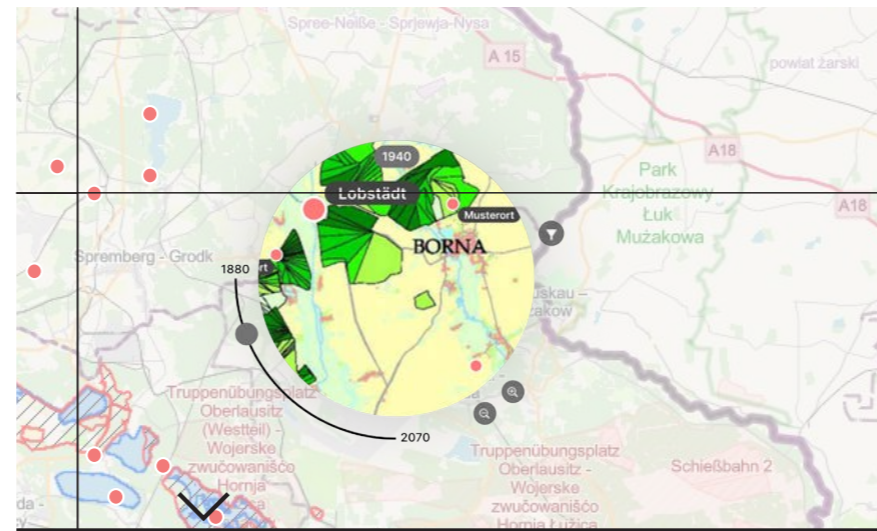
Schritt 2: Die Roten Punkte der Karte werden als Orte dargestellt. Es handelt sich hierbei um die "verschundenen Orte".



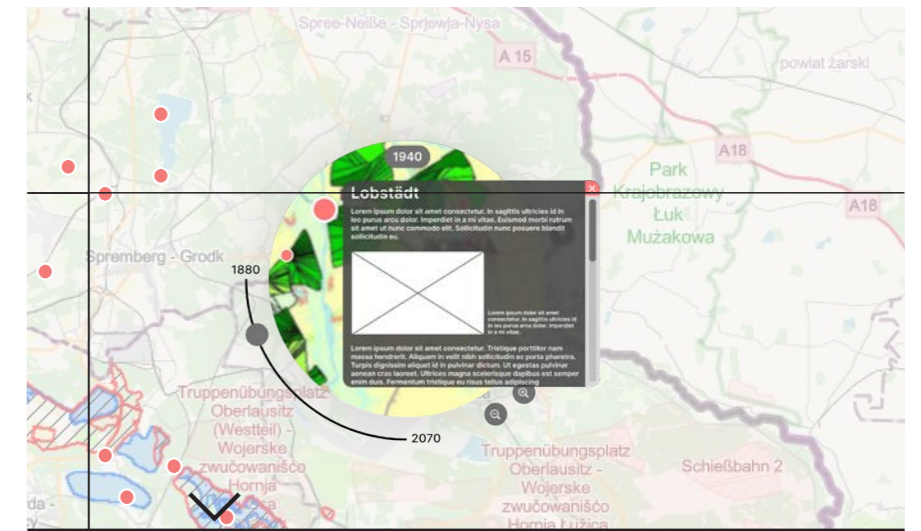
Schritt 3: Durch das Bedienen der Zeitsteuerung, kann man die Entwicklung des Tagebaus über Jahrzehnte hinweg sehen.



Schritt 4: Und wann die Ortschaften aufgrund der Tagebaunutzung verschwinden.



Schritt 5: Durch tippen auf den "verschundenen Ort" hier z.B. Lobstädt öffnet sich ein Fenster mit Informationen.



Schritt 6: Diese Informationen können durch scrolling erfasst werden. Die Informationen enthalten Fakten und Bilder zu der Ortschaft.

ZEITZEUGENINTERVIEWS

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.2.2.2	Zeitzeugeninterview Kschenka + Sorben/Wenden/Umsiedlung	Touchscreen	Ja	Touchscreen	ca. 94 min

Vermittlungsziel:

- Die mit der Abaggerung von Orten einhergehende Umsiedlung erläutern
- Kulturhistorischen Überblick zur Geschichte und Kultur der Sorben/Wenden und Auswirkungen des Braunkohlenbergbaus auf die Sorben/Wenden darstellen

Beschreibung:

Diese Medienstation behandelt die Themen Sorben/Wenden, Umsiedlung und gesellschaftlicher Wandel im Lausitzer Braunkohlerevier. Gezeigt werden Film- und Audiobeiträge zur Kultur der sorbisch/wendischen Bevölkerung, zu den Auswirkungen der Zwangsumsiedlungen durch den Tagebau sowie ein Interview mit dem Zeitzeugen und Pfarrer Ingolf Kschenka über die sorbischen/wendischen Wurzeln in und um Forst (Lausitz).

Aufbau Interface:

Die Station besteht aus einem 43-Zoll-Touchmonitor, eingebaut in ein Wandelement. Aufgrund der Länge der Clips ist kein Einhandhörer vorgesehen; der Ton wird über Richtlautsprecher ausgegeben. Die Besucher*innen können über ein Menü gezielt zwischen Video-clips und Audiointerviews wählen. Eine einfache, klare Navigation ist vorgesehen.

Ebene 1 beinhaltet Idlescreen mit Handlungsaufforderung

Ebene 2 zeigt Auswahlmöglichkeit von 3 Oberthemen: „Umsiedlung“, „Sorben/Wenden“ und Interview Kschenka.

Nach Auswahl Interview Kschenka wird das Video/Audio (mit „Coverbild“) im Vollbildmodus abgespielt.

Nach Auswahl des Oberthemas „Umsiedlung“ oder „Sorben/Wenden“ erreicht man Ebene 3. Auf Ebene 3 können BesucherInnen nun weitere Unterthemen zum entsprechenden Oberthema wählen und gelangen somit zu Ebene 4.

In Ebene 4 befinden sich mehre Audio- und Videotitel. (Mit „Coverbild“)

Nach Auswahl der Titel wird das Video/Audio im Vollbildmodus abgespielt.

Die Anwendung beinhaltet:

- Videointerviews und Beiträge: zu folgenden Themen:
 - Umsiedlung: Beinhaltet insgesamt 12 Audio-/Film-clips + Begleittext, verteilt auf 3 Unterthemen (45 min Laufzeit)
 - Sorben/Wenden: Beinhaltet insgesamt 20 Audio-/Filmclips + Begleittext, verteilt auf 4 unterthemen (44 min Laufzeit)
 - Zeitzeugeninterview Kschenka (33:09min; Schnitt auf ca . 5 Minuten Laufzeit) + Begleittext
- Weitere Inhalte aus dem Themenarchiv des AvO (Archiv verschwundener Orte) in Form von Begleit-texten und Fotos
- Auswahl über Touchscreen

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

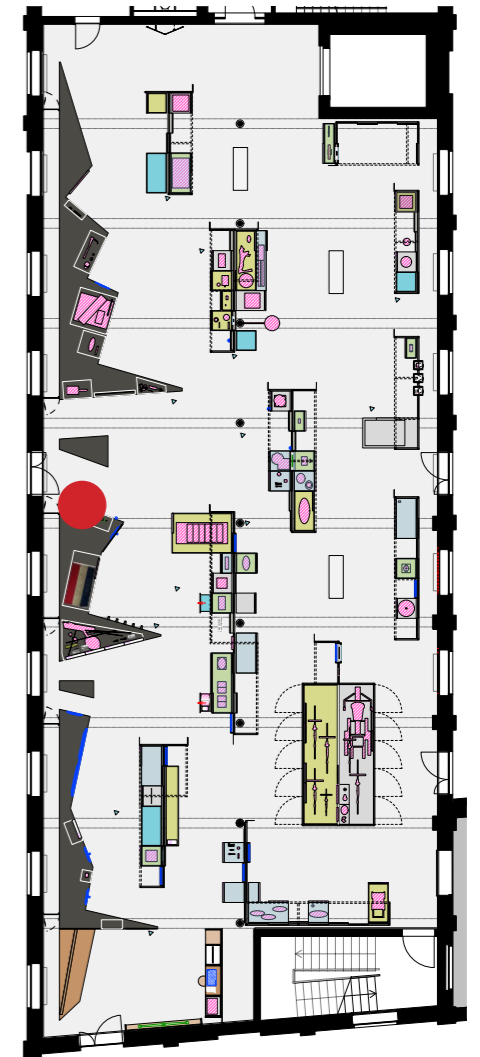
- Sichtung und Schnitt von vorhandenem Bild- und Tonmaterial
- Programmierung einer nutzerfreundlichen, modularen Oberfläche
- Integration von Untertiteln
- Einrichtung der Medientechnik mit 43“-Monitor und Tonlösung ohne Hörer
- Aufbau, Test und Übergabe der Station vor Ort

Format:

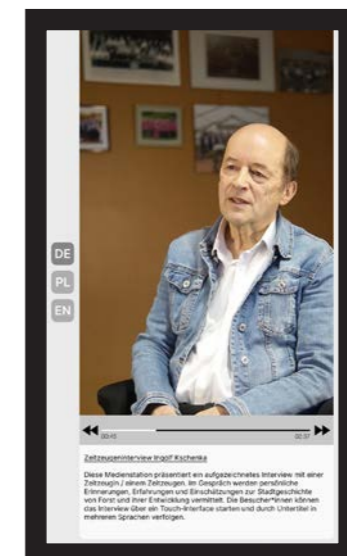
Gerät: 43-Zoll-Touchscreen

Ton: über offene Tonlösung (kein Einhandhörer)

Sprache: Deutsch, Polnisch und Englisch (Untertitel)



Verortung im Grundriss

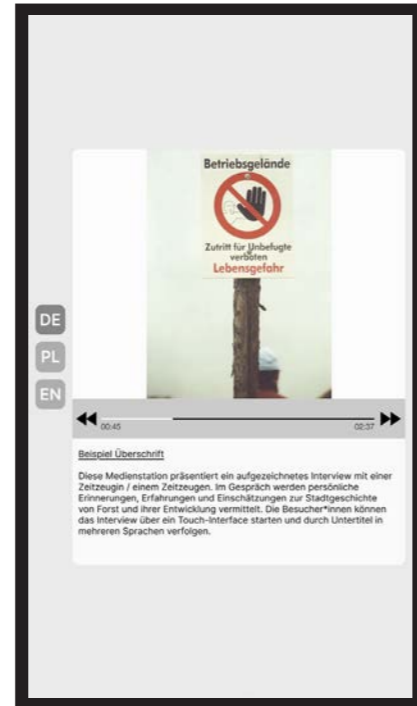


Beispiel einer Interviewstation

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

ZEITZEUGENINTERVIEWS



Filmmaterial

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

HÖRSTATION KIESEL, HAUSNUMMER & KRUG

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.2.2.2/1	Hörstation Kiesel, Hausnummer & Krug	Hörstation	Ja	Taster	10 Min.

Vermittlungsziel:

- Die Betroffenheit der Umsiedler zum Verlust persönlichen Besitzes, zur Zerstörung der Ortschaften und zum erzwungenen Abschied vermitteln.

Beschreibung:

Diese Hörstation enthält kurze Audiobeiträge mit Erinnerungen und Erzählungen rund um die Objekte Kiesel, Hausnummer und Krug.

Aufbau Interface:

Die Station ist in ein Wandelement integriert und mit einem Einhandhörer ausgestattet. Der Ton startet automatisch beim Abheben.

Die Anwendung beinhaltet:

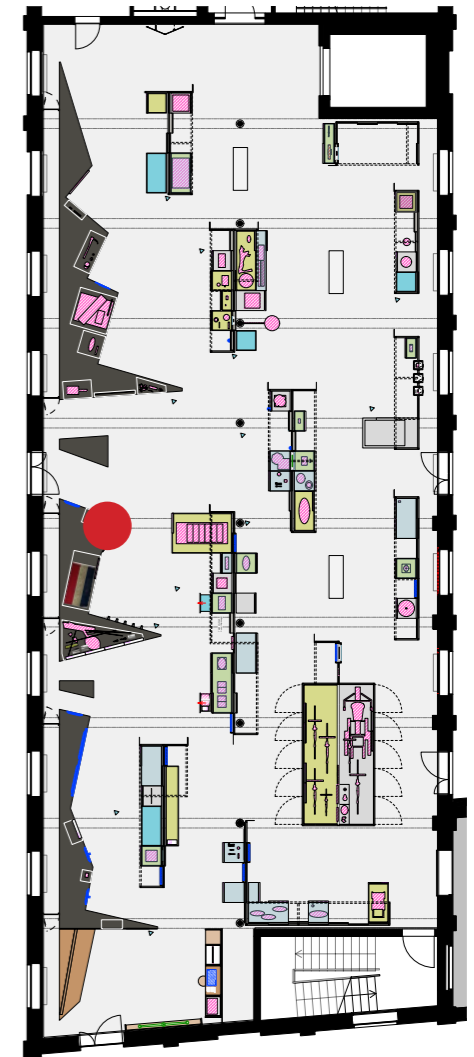
- Auswahl aus 3 Tonspuren
 - Kiesel - Interview Kschammer (03:09min)
 - Hausnummer - Interview Roick (01:57min)
 - Krug - Interview Kühn (05:01min)
- Tonausgabe über Einhandhörer
- Auswahl über 3 Knöpfe in Wandelement

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

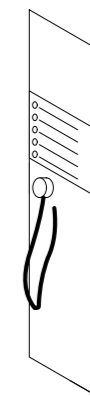
- Sichtung und digitale Aufbereitung der Tonaufnahme
- Integration der Audiotechnik (Einhandhörer + Steuerung) in das Wandelement
- Einrichtung, Test und technische Abnahme vor Ort

Format:

Gerät: Hörstation
Sprache: Deutsch



Verortung im Grundriss



Beispiel einer Hörstation

ZEITZEUGENINTERVIEWS

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M6.2.2.3	Zeitzeugeninterview Weißagker + „Wenn man alte Bäume verpflanzt“	Videostation	Ja	Touchbildschirm	10 Min.

Vermittlungsziel:

- Ein aktuelles Interview mit drei Betroffenen an der Gedenkstätte zum devastierten Dorf Weißagk vermittelt einen Eindruck von verschiedenen Umsiedlungserfahrungen. Ergänzend zeigt ein unveröffentlichter Dokumentarfilm ein historisches Zeitdokument der Weißagker Devastierung.

Beschreibung:

Videostation mit Interview mit 3 Zeitzeugen aus Weißagk: Herr Koalick, Herr Worreschk und Herr Möbus. Ergänzt wird die Station durch die Filmsequenz „Wenn man alte Bäume verpflanzt“ von Andre Nitschke, die die Umsiedlung der Weißagker thematisiert.

Aufbau Interface:

43-Zoll-Touchmonitor, integriert in ein Wandelement. Einhandhörer zur individuellen Tonwiedergabe. Auswahl der Inhalte erfolgt über Touchscreen.

Die Anwendung beinhaltet:

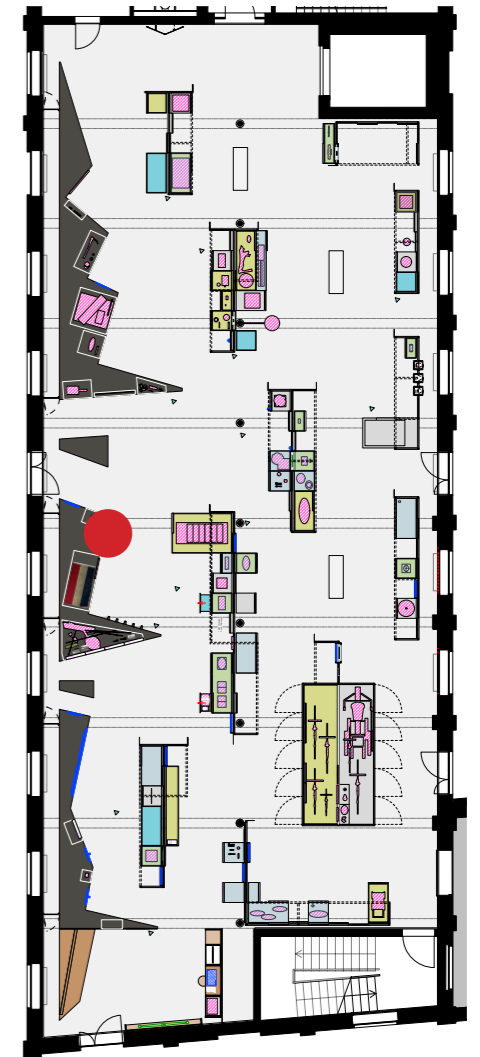
- Interview mit:
 - Herr Koalick
 - Herr Worreschk
 - Herr Möbus
- Filmsequenz: „Wenn man alte Bäume verpflanzt“ (Andre Nitschke)

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

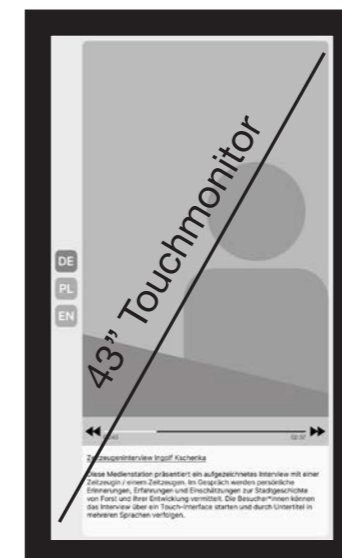
- Sichtung des Film- und Interviewmaterials
- Erstellung von drei Sprachfassungen (DE / EN / PL) für Untertitel (Übersetzungen sind nicht Bestandteil der zu erbringenden Leistungen)
- Schnitt und Aufbereitung der Video- und Toninhalte
- Gestaltung und Programmierung einer übersichtlichen Touch-Oberfläche
- Einrichtung der Medientechnik (43"-Touchmonitor, 2 Einhandhörer)
- Testlauf und technische Abnahme vor Ort

Format:

Gerät: 43" Touchmonitor + 1 Einhandhörer
 Sprache: Deutsch, Englisch und Polnisch (Untertitel)



Verortung im Grundriss



Beispiel einer Interviewstation

DUNCAN McCaULEY

ZEITZEUGENINTERVIEWS

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.2.2.4	Zeitzeugeninterview Siegert + „Kampf um Horno“	Touchscreen	Ja	Touchscreen	ca. 63min

Vermittlungsziel:

- Zeitlicher Ablauf des Kampfes um das Dorf Horno anhand von Filmbeiträgen und einem separaten aktuellen Interview mit dem ehemaligen Bürgermeister/Ortsvorsteher von Horno, Hr. Siegert darstellen.

Beschreibung:

Die Medienstation zeigt ein Zeitzeugeninterview mit Herrn Siegert, ehemaliger Bürgermeister von Horno, sowie 15 thematische Videoclips zum Widerstand gegen die Abaggerung des Ortes. Der Ausstellungsteil „Kampf um Horno“ dokumentiert die Geschichte, Argumente und Aktionen rund um den Erhalt des Dorfes, das über ca. 15 Jahre hinweg gegen die Umsiedlung kämpfte. Gesamtspielzeit ca. 60 Minuten.

Aufbau Interface:

43-Zoll-Touchmonitor, integriert in ein Wandelement. Aufgrund der Länge der Inhalte wird auf Einhandhörer verzichtet – Tonwiedergabe erfolgt über Richtlautsprecher. Die Inhalte sind über ein Menü direkt wählbar.

Die Medienstation gliedert sich in drei Ebenen. Ebene 1 Idlemodus mit Aufforderung zur Interaktion. Auf Ebene 2 sind einführende Texte und 6 Auswahlmöglichkeiten: Das Interview mit Zeitzeuge Bernd Siegert und die 5 Oberthemen mit Filmmaterial. Auswahl Interview-Video führt zur Vollbildwiedergabe.

Auswahl eines der Oberthemen führt zu Ebene 3.

Auf Ebene 3 sind Einführungstexte und Auswahlmenü mit mehreren Videos (es sind insgesamt 15 Videos auf die 5 Oberthemen verteilt).

Auswahl eines Videos führt zur Vollbildwiedergabe des Videos.

Die Anwendung beinhaltet:

- Interview mit Hr. Siegert (ehem. Bürgermeister Horno) (3min)
- 15 thematische Videoclips

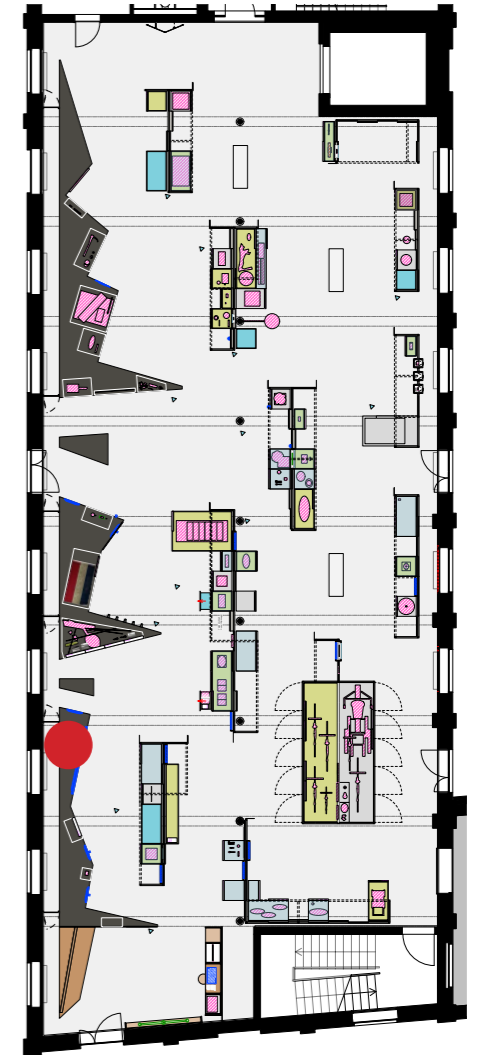
Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Sichtung und technische Prüfung des vorhandenen Videomaterials
- Einbindung von Untertiteln in drei Sprachen (DE / EN / PL) (Übersetzungen sind nicht Bestandteil der zu erbringenden Leistungen)
- Gestaltung eines benutzerfreundlichen Touchmenüs zur Auswahl der Inhalte
- Technische Installation, Test und Übergabe vor Ort

Format:

Gerät: 43-Zoll-Touchmonitor + Richtlautsprecher

Sprache: Originalsprache mit Untertiteln (DE / EN / PL)



Verortung im Grundriss



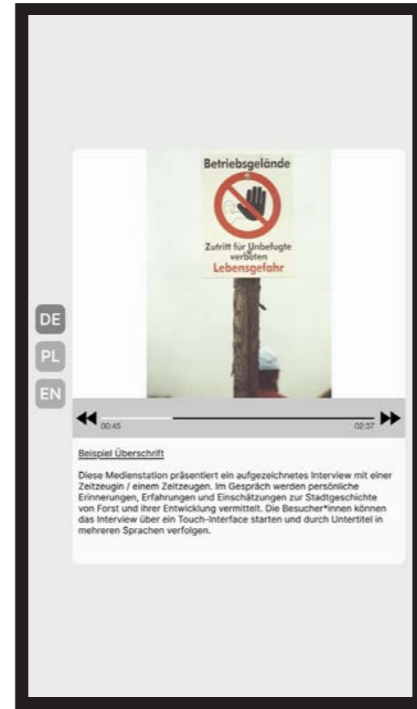
Beispiel einer Interviewstation

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

ZEITZEUGENINTERVIEWS

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktion	Dauer
M6.2.2.4	Zeitzeugeninterview Siegert + „Kampf um Horno“	Touchscreen	Ja	Touchscreen	ca. 63min



Filmmaterial

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

ZEITZEUGENINTERVIEWS

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M6.2.3	Zeitzeugeninterview Geffers und Kadler + „Motor der Lausitz“	Videostation	Ja	Touchbildschirm	6Min.

Vermittlungsziel:

- Vertiefende Einblicke in wirtschaftliche Entwicklung der Braunkohleindustrie ermöglichen.

Beschreibung:

Die Medienstation „Motor der Lausitz“ kombiniert Zeitzeugeninterviews mit statistischen Informationen zur Entwicklung des Braunkohlenbergbaus in der Region. Im Fokus stehen ein Interview mit Herrn Geffers, ein Interview mit Steiger Kadler sowie Daten zur Arbeitsplatzentwicklung zwischen 1989 und 2023. Zusätzlich werden Statistiken zur Braunkohle eingebunden.

Aufbau Interface:

43-Zoll-Touchmonitor, integriert in ein Wandelement. Einhandhörer zur Tonwiedergabe. Die Inhalte sind über eine Touch-Oberfläche einzeln auswählbar. Tonspur im Original, mit Untertiteln in Deutsch, Englisch und Polnisch.

Die Anwendung beinhaltet:

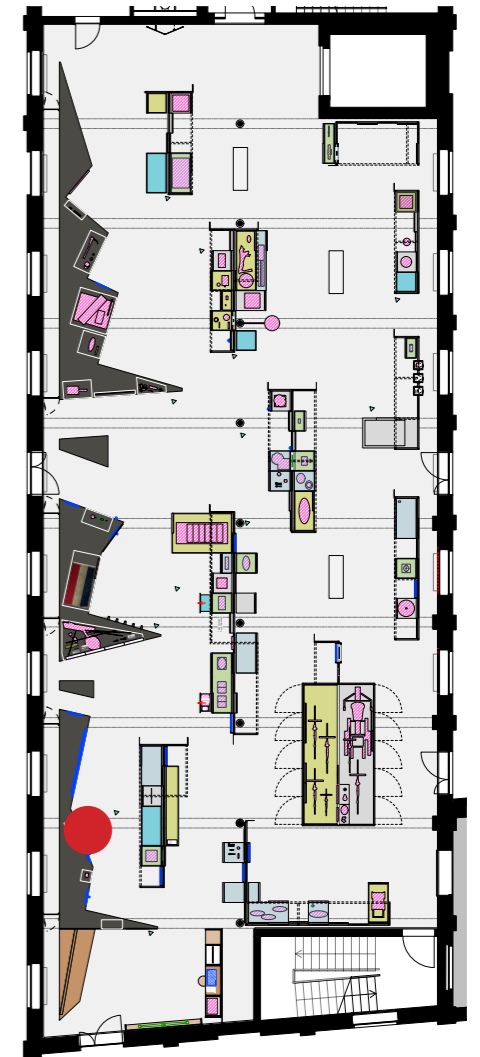
- Interview mit Hr. Geffers (ca. 09:00 Min.)
- Interview mit Steiger Kadler (ca. 03:00 Min.)
- Statistische Inhalte zur Arbeitsplatzentwicklung (1989 / 2023)
- Weitere Daten zur Braunkohle (Quelle: Dr. Gilson)

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

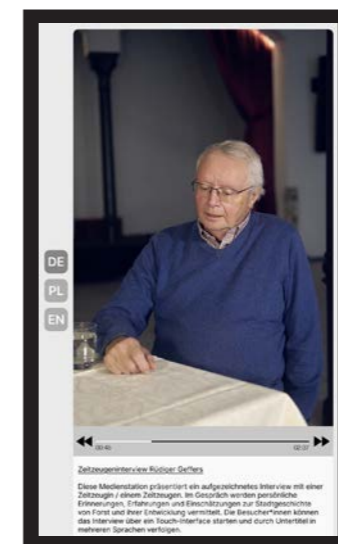
- Sichtung, Schnitt und technische Aufbereitung des Interviewmaterials
- Aufbereitung und Integration statistischer Inhalte (Diagramme, Tabellen, Text)
- Erstellung und Einbindung von Untertiteln in drei Sprachen (DE / EN / PL)
- Testlauf und technische Abnahme vor Ort

Format:

Gerät: 43-Zoll-Touchmonitor + 1 Einhandhörer
 Sprache: Originalsprache mit Untertiteln (DE / EN / PL)



Verortung im Grundriss



Beispiel einer Interviewstation

DUNCAN MCCAULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

MEDIENSTATION „BLÜHENDE LANDSCHAFTEN, WEITE SEEN“

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M6.2.4	Medienstation „Blühende Landschaften, weite Seen“	Touchscreen	Ja	Touchscreen	6 min

Vermittlungsziel:

- Auseinandersetzung mit dem Themenfeld Rekultivierung und den Visionen zum Lausitzer Seenland

Beschreibung:

Die Medienstation „Blühende Landschaften, weite Seen“ verbindet ein Zeitzeugeninterview zur Rekultivierung mit einem Expertengespräch über das Lausitzer Seenland. Im Fokus stehen ein Interview mit Egon Rattei, ehemaliges Mitglied der AG Rekultivierung, der über die Malxe-Rückverlegung und Veränderungen der Landschaft berichtet, sowie ein Gespräch mit Kathrin Winkler, Expertin für das Lausitzer Seenland.

Ergänzt wird die Station durch statistische Informationen zur Entstehung und Entwicklung der Seenlandschaft sowie eine Infografik mit Übersichtskarte des Lausitzer Seelandes.

Aufbau Interface:

43-Zoll-Touchmonitor, integriert in ein Wandelement. Einhandhörer zur Tonwiedergabe. Die Inhalte sind über eine Touch-Oberfläche einzeln auswählbar. Tonspur im Original, mit Untertiteln in Deutsch, Englisch und Polnisch.

Die Anwendung beinhaltet:

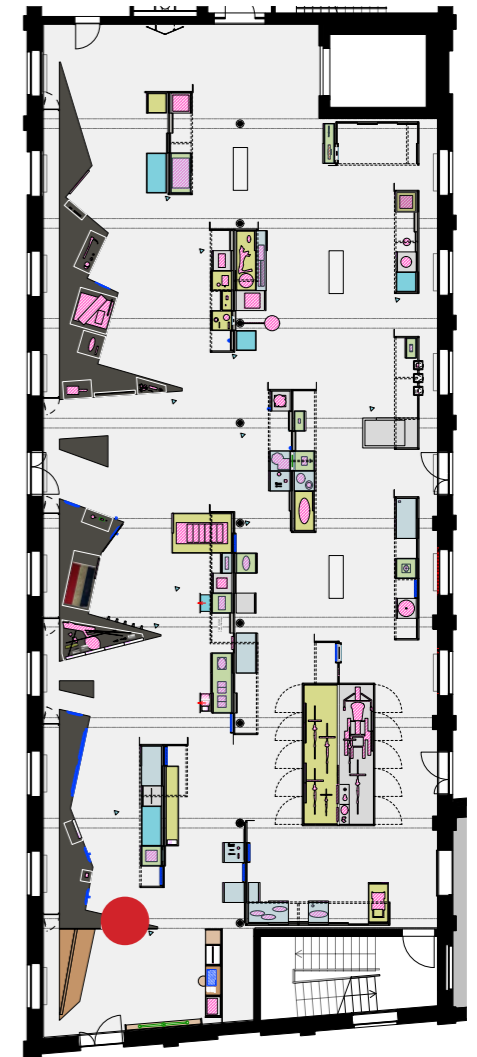
- Interview mit Egon Rattei zur Malxe-Rückverlegung (ca. 3 Min.)
- Interview mit Kathrin Winkler zum Lausitzer Seenland (ca. 3 Min.)
- Statistische Inhalte und Diagramme zum Strukturwandel und Seenentwicklung
- Infografik / Übersichtskarte des Lausitzer Seelandes

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Sichtung, Schnitt und technische Aufbereitung der Interviews
- Aufbereitung und Integration der statistischen Inhalte (Diagramme, Text, Karten)
- Erstellung und Einbindung von Untertiteln in drei Sprachen (DE / EN / PL) (Übersetzungen sind nicht Bestandteil der zu erbringenden Leistungen)
- Technischer Testlauf und Abnahme vor Ort

Format:

Gerät: 43-Zoll-Touchmonitor + Einhandhörer
 Sprache: Originalsprache mit Untertiteln (DE / EN / PL)



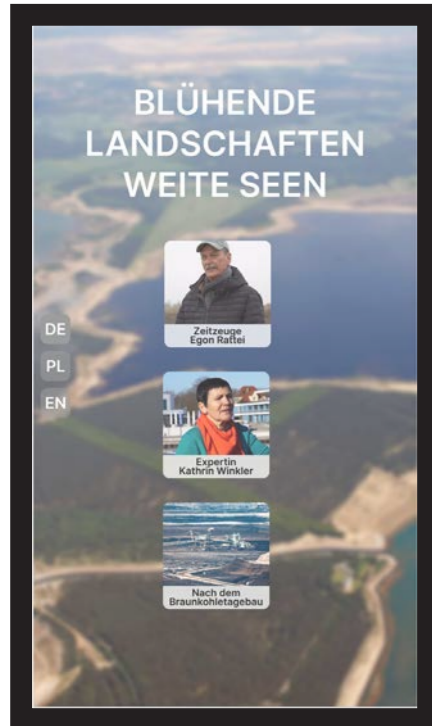
Verortung im Grundriss



Beispiel einer Interviewstation

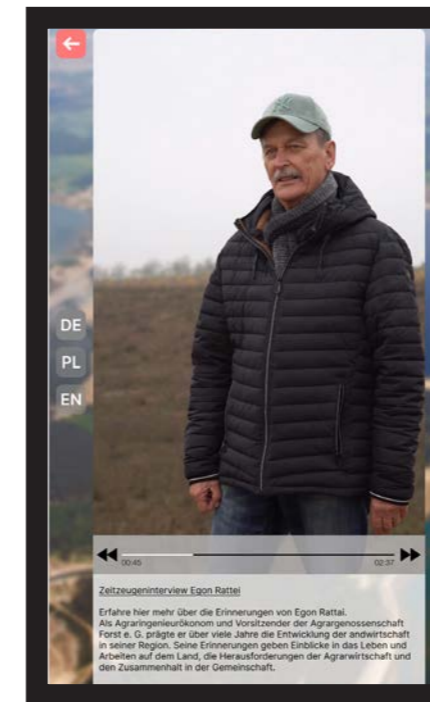
DUNCAN McCaULEY

ZEITZEUGENINTERVIEWS



Ebene 2: Home Screen mit Auswahl zu drei Themen:

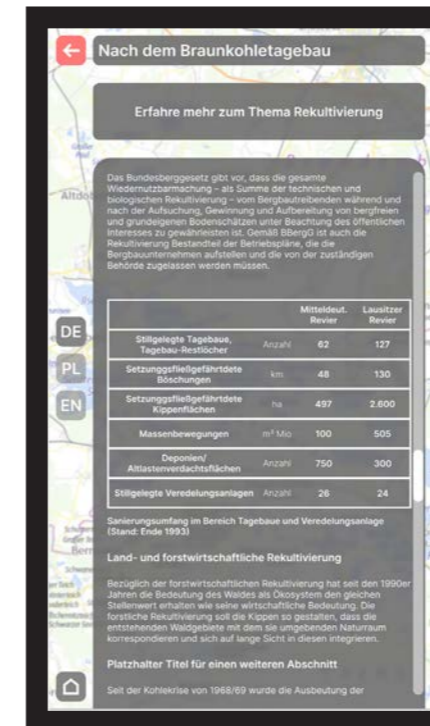
- Unterebene 1 Interview Zeitzeuge
- Unterebene 2 Interview Expertin
- Unterebene 3 Statistiken
"Nach dem Braunkohletagebau"



Unterebene 1&2 (Videos):
Zeitzeugen-/Experteninterview mit Video-Steuerungselement und kurzer Erläuterung.



Unterebene 3 (Statistiken):
Die Unterebene bietet ein Auswahlmenü mit Buttons zu drei weiteren Vertiefungsebenen.



Vertiefungsebene 1&2:
Enthält Bild, Text und Statistikdiagramme. Scrollbarer Inhalt der Vertiefungsebene mit Text sowie Bild/Karte/Datengrafiken.

DUNCAN McCaULEY

ZEITZEUGENINTERVIEWS



Vertiefungsebenen 3:
Scrollbarer Inhalt der Vertiefungs-
ebene mit Text, Diagramme, Bild
und Bildergalerie.

ARCHIV-ORTSDATENBANK

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M6.2.5.1	Archiv Ortsdatenbank	Touchscreen	Nein	Touchscreen	-

Vermittlungsziel:

- Hintergrundinformationen zu jedem verschwundenen Ort anbieten

Beschreibung:

Diese Medienstation bietet Zugriff auf die vollständige Ortsdatenbank des Archivs „AvO“ (Archiv verschwundener Orte). Die Datenbank enthält Informationen zu allen erfassten Orten, die durch den Braunkohletagebau betroffen waren. Die Station dient der vertiefenden Recherche und ist über zwei frei platzierte Touchscreens bei Sitzgelegenheiten zugänglich.

Aufbau Interface:

Zwei 10-Zoll-Touchscreens im Tablet-Format, lose in der Ausstellung bei Sitzgelegenheiten positioniert. Die Datenbankanwendung ist vollständig per Touch bedienbar.

Die Anwendung beinhaltet:

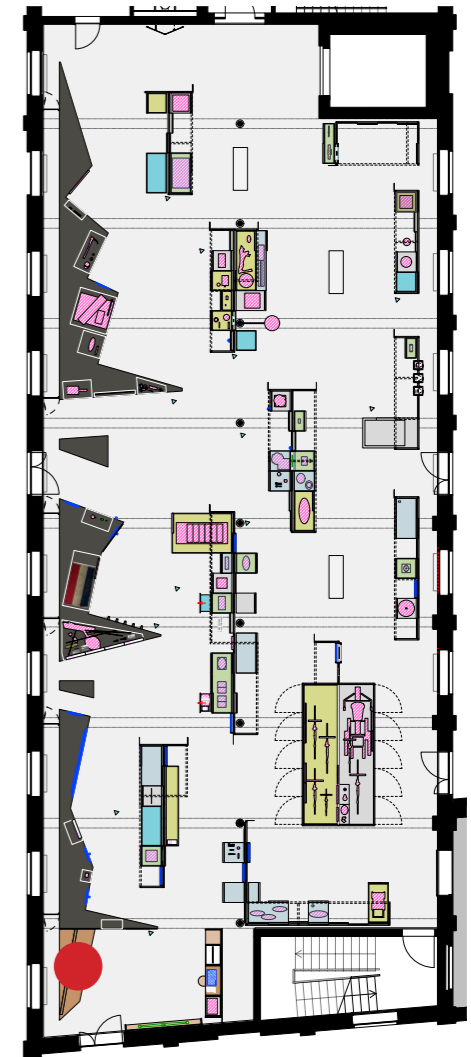
- Vollständiger Zugriff auf die Ortsdatenbank AvO
- Inhalte: z. B. Ortsnamen, Lage, Umsiedlungsdaten, Zusatzinformationen
- Freie Navigation per Touchscreen

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Integration der vollständigen Ortsdatenbank in eine Touch-Oberfläche (Dateiformat JSON)
- Grafisches Aufarbeiten des Kartenmaterials (illustrative und grafische Anpassung an Kartengrundlagen)
- In Abhängigkeit von der Zoomstufe müssen grafische Elemente und Schriftgrößen angepasst werden und dürfen nicht hoch und runter gezoomt werden.
- Dreisprachige Benutzerführung (DE / EN / PL)
- Technische Einrichtung der Geräte inklusive Stromversorgung
- Funktionstest und Abnahme vor Ort
- Diebstahlschutz vorsehen

Format:

Gerät: 2 x 10“-Tabletts
 Sprache: Deutsch, Englisch, Polnisch



Verortung im Grundriss



Interface der Medienstation

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

ARCHIV-ORTSDATENBANK



Bild 1 (Idlemode)

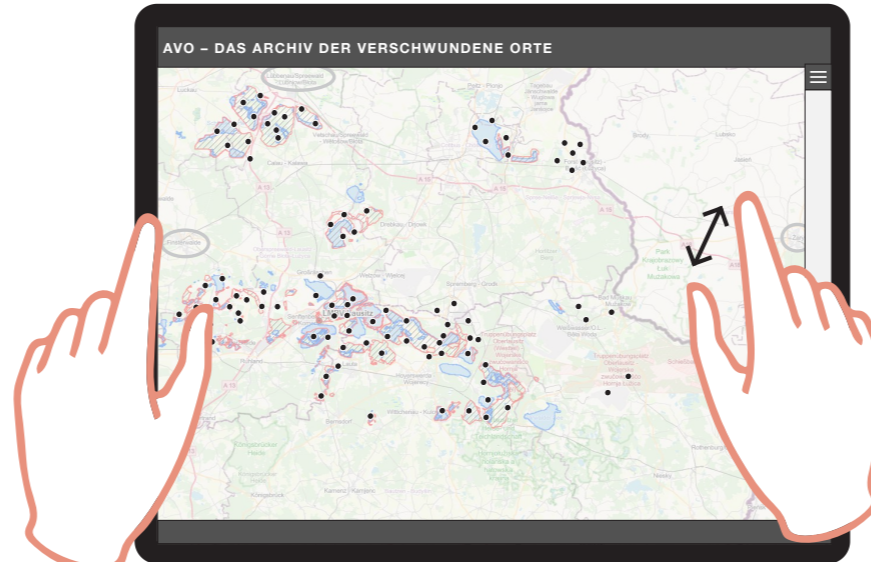


Bild 2 (Kartenfunktion)
In der Kartenfunktion können die Orte der AVO über die Punkte angewählt werden. Durch die intuitiven Bedienungselemente wie z.B. „Pinch to zoom in/out“ kann in der Karte navigiert werden.

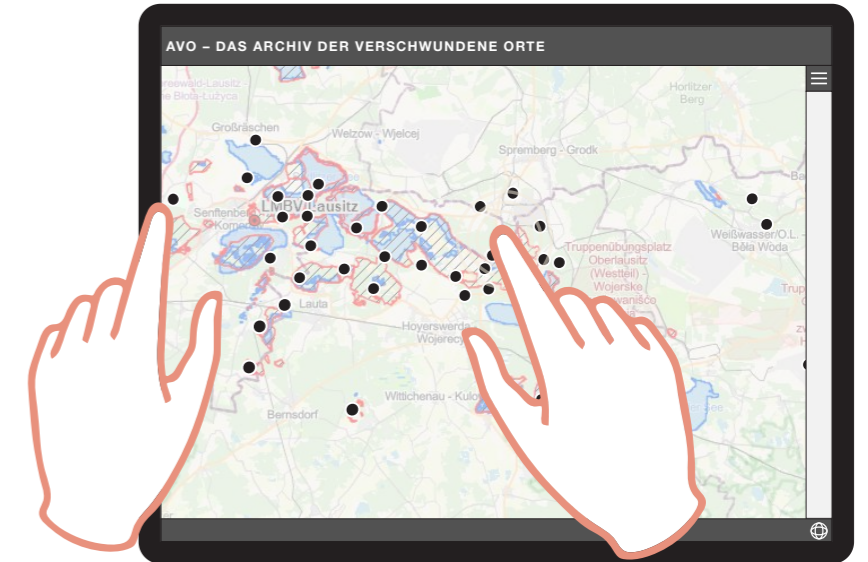


Bild 3 (Kartenfunktion)
Die Auswahl eines Ortes funktioniert durch einfaches Berühren des Punktes.

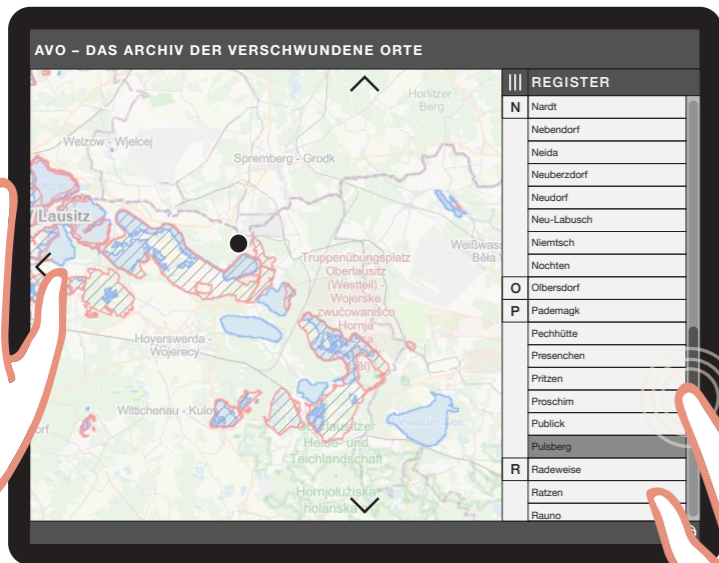


Bild 4 (Listenfunktion)
Alternativ kann über das Listensymbol rechts oben, ein Fenster mit Alphabetischer Auflistung der Orte geöffnet werden.

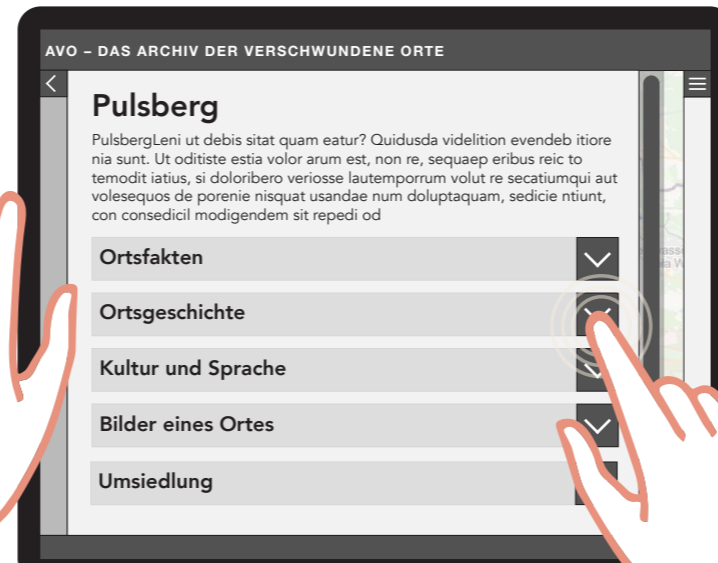


Bild 5 (Informationsebene)
Die Informationsebene zu einem Dorf ist als One-Pager aufgebaut und kann so individuell von den Benutzenden bedient werden.

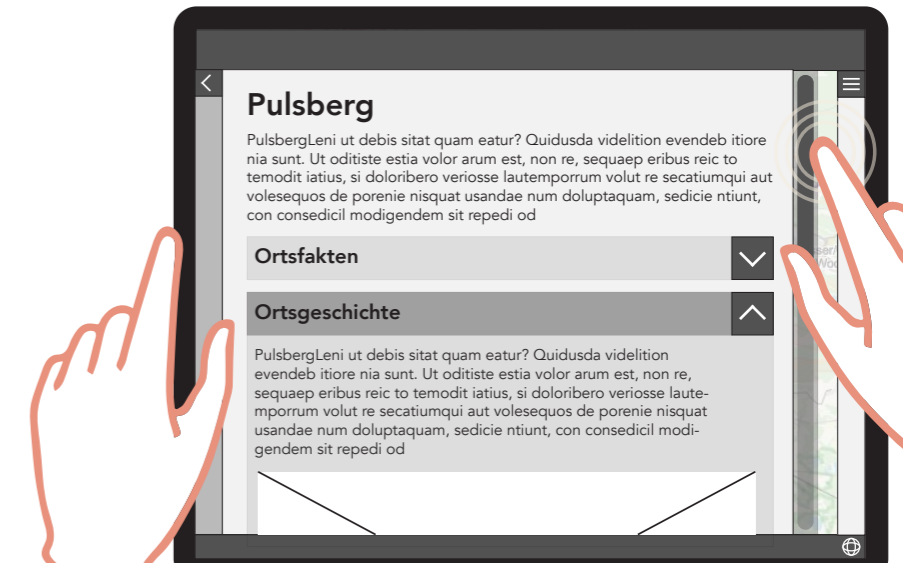


Bild 6 (Informationsebene)
Erweiterter Einblick in die Informationsebene.

Sorbische/Wendische Sprache

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M6.2.5.2	Medienstation Sorbische/Wendische Sprache	Touchscreen	Ja	Touchscreen	100 min

Vermittlungsziel:

- Vermittlung der Bedeutung, Wertigkeit, Besonderheiten und die breite Anwendung der sorbischen/wendischen Sprache.

Beschreibung:

Die Medienstation „Sorbische/Wendische Sprache“ vermittelt anhand von 15 Filmclips die Bedeutung, Besonderheiten und heutige Anwendung der sorbischen/wendischen Sprache. Über einen Touchscreen mit Kopfhörerausgang können die Besucher*innen interaktiv Inhalte auswählen und sich in drei Sprachen (Deutsch, Polnisch, Englisch) informieren.

Im Zentrum steht die Botschaft, dass die Sprache für die Sorben ein wesentliches, wenn auch nicht alleiniges Merkmal ihrer Identität ist. Sie gliedert sich in Obersorbisch und Niedersorbisch, wobei die meisten Sorben heute zweisprachig aufwachsen und zwischen sorbisch und deutsch wechseln.

Die Inhalte sind in vier Themenbereiche gegliedert:

1. Über Sprachen allgemein – mit drei Filmclips zu Sprachen in der Welt, zur Sprachgeschichte und zur sorbischen Sprache im Besonderen.
2. Sorbisch/Wendisch heute – fünf Filmclips zeigen Aktivitäten zur Sprachpflege, Herausforderungen, Dialektvielfalt, sorbische Namen und Sprachmischungen.
3. Sorbisch/Wendisch in Wort und Bild – sechs Filmclips veranschaulichen die Sprache im Alltag, in Kirche, Schulen, Medien, Literatur, Kunst und Musik.
4. Wir lernen Sorbisch/Wendisch – ein Filmclip bietet einen kleinen Einführungskurs in die Sprache.

Aufbau Interface:

Die Station besteht aus einem 15-Zoll-Touchmonitor mit Einhandhörer, eingebaut in ein Wandelement. Die Inhalte sind über eine einfache Touch-Oberfläche abrufbar. Besucher*innen können jederzeit die Sprache (Deutsch, Polnisch, Englisch) auswählen. Auf Ebene 1 kann eines der vier Hauptthemen gewählt werden. Auf der zweiten Ebene öffnen sich zu jedem Thema die zugehörigen Filmclips, die durch Antippen gestartet werden können.

Die Anwendung beinhaltet:

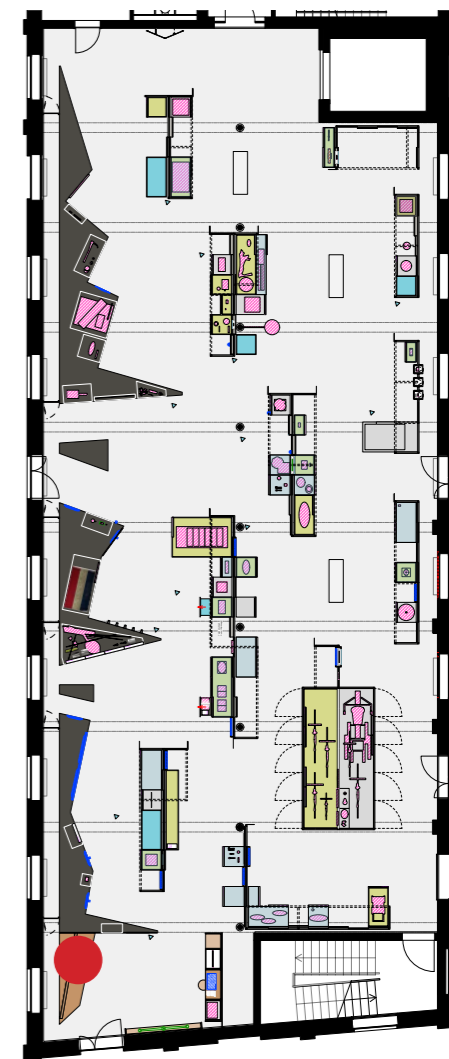
- Videos und Beiträge zu folgenden Themen:
 - 3 Videos zu Sprache
 - Sprachen in der Welt
 - Geschichte der Sprache
 - Sprache der Sorben/Wenden
 - 5 Videos zu Sorbisch/Wendisch heute
 - Viele Aktivitäten für die Sprache
 - Mit der Sprache auch ein Problem
 - Zwei Sprachen - viele Dialekte
 - Sorbisches/Wendisches im Namen
 - Sprachvermischung deutsch/sorbisch
 - 6 Videos zu Sorbisch/Wendisch in Wort und Bild
 - Sorbisch/Wendisch im Alltag
 - Sorbisch/Wendisch in der Kirche
 - Sorbisch/Wendisch in KITA's und Schulen
 - Sorbisch/Wendisch in den Medien
 - Sorbisch/Wendisch in Literatur und Kunst
 - Sorbisch/Wendisch in der Musik
 - 1 Video zu Wir lernen Sorbisch/Wendisch
 - Kleiner Kurs in Sorbisch/Wendisch
- Untertitel zu Videos
- Auswahl über Touchscreen

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Sichtung von Video- und Tonmaterial
- Programmierung einer nutzerfreundlichen, modularen Oberfläche
- Integration von Untertiteln
- Einrichtung der Medientechnik mit 13"-Touchscreen und Einhandkopfhörer
- Aufbau, Test und Übergabe der Station vor Ort

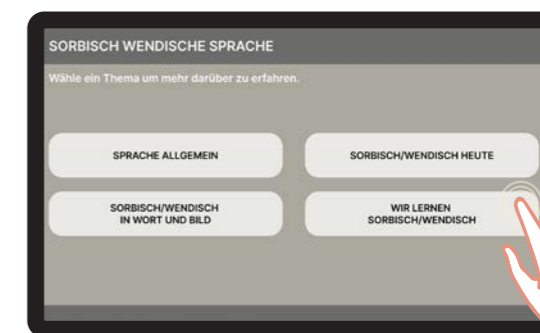
Format:

Gerät: 15"-Touchscreen
Sprache: Deutsch, Englisch, Polnisch



Verortung im Grundriss

15" Touchscreen



Interface der Interaktion

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

Kapitel 6.3

BRANDENBURGISCHES TEXTILMUSEUM FORST

FOTOBOX

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M6.3.1	Fotobox	Medienstation	Nein	Touchscreen	ca. 5 min

Vermittlungsziel:

- **Fehlt**

Beschreibung:

Hier können die Besuchenden ihren Museumsbesuch fotografisch festhalten – mit sich selbst im Mittelpunkt. Zur Auswahl stehen stimmungsvolle Hintergründe mit typischen Forster Motiven aus der Ausstellung, wie Jule, Wasserturm, Rosengarten und mehr. Ob historisch, kreativ oder einfach lustig – jedes Foto wird ein persönliches Highlight.

Das fertige Bild kann digital per E-Mail verschickt werden – als schöne Erinnerung oder zum Teilen mit Familie und Freunden.

In der Fotobox ist ein Display verbaut, in dem man über einen Touchscreen einen virtuellen Hintergrund aussuchen kann. So kann man sich in die verschiedenen Hintergründe einsetzen und ein Foto schießen. Man kann beliebig zwischen den Hintergründen wechseln und das Foto per QR-Code direkt herunterladen.

Aufbau Interface:

Touchscreen-Interface mit Auswahlmöglichkeit von mehreren virtuellen Hintergründen. Touchscreen zeigt auch das Kamerabild inklusive virtuellen Hintergrund eingeblendet. Nach der Aufnahme des Fotos, kann per QR-Code das Bild auf sein Handy gezogen werden.

Die Anwendung beinhaltet:

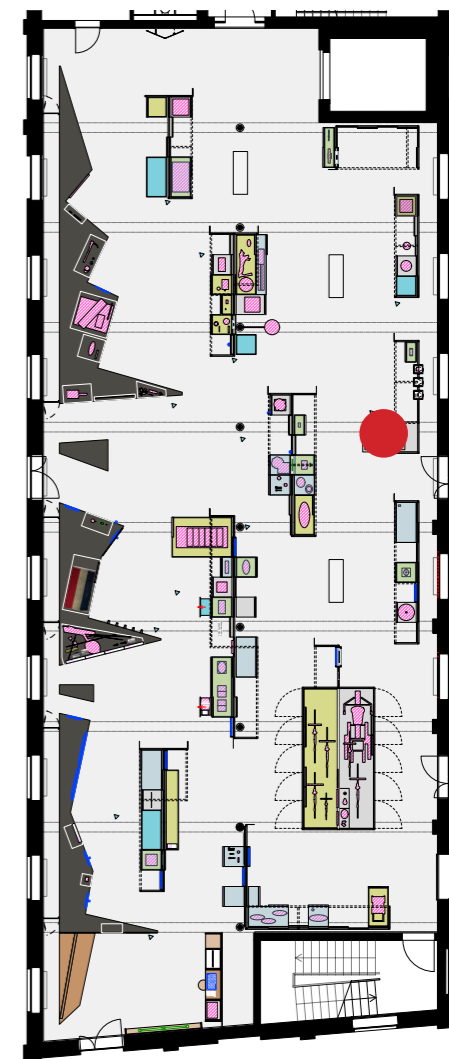
- Fotokabine mit integrierten Touchscreen und Kamera
- Auswahlmöglichkeit von verschiedenen Forster Hintergründen (Umgesetzt durch KI, Greenscreen oder Bluescreen)
- Internetzugang um die Bilder via QR-Code direkt auf das Smartphone herunterzuladen

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

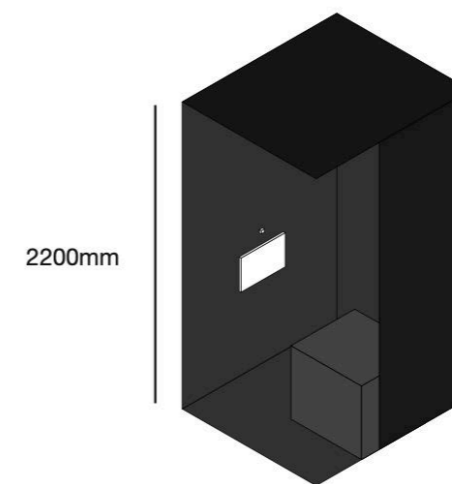
- Integration der Medientechnik
- Gestaltung und Programmierung des
- Touchscreen-Interfaces und Auswahl der Hintergründe, sowie Einblendung der virtuellen Hintergründe
- Einrichtung des Touchscreens in der Konstruktion
- Testlauf der Anwendung vor Ort inkl. Feinabstimmung

Format:

Gerät: Touchscreen + Kamera
Sprache: Originalsprache mit Untertiteln (DE / EN / PL)



Verortung im Grundriss



Fotostation

STRICH DURCH DIE RECHNUNG

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M6.3.2	Strich durch die Rechnung	Videostation	Ja	Touchscreen	ca. 5 min

Vermittlungsziel:

- Der Filmausschnitt zeigt die Forster Radrennbahn in Aktion.

Beschreibung:

Die Station zeigt einen Videoclip zum Film „Strich durch die Rechnung“. Präsentiert wird die Szene in Verbindung mit einer Nachbildung des Trikots von Heinz Rühmann aus dem Film. Die Station ist über einen kleinen Touchscreen mit Einhandhörer zugänglich.

Aufbau Interface:

24-Zoll-Touchscreen (Tabletgröße), platziert an einem Wandelement. Ein Einhandhörer gibt den Ton wieder. Das Video wird über den Touchscreen gestartet. Trikotonachbildung befindet sich im direkten Sichtfeld zur Station.

Die Anwendung beinhaltet:

- Videoclip aus dem Film „Strich durch die Rechnung“
- Ton über Einhandhörer

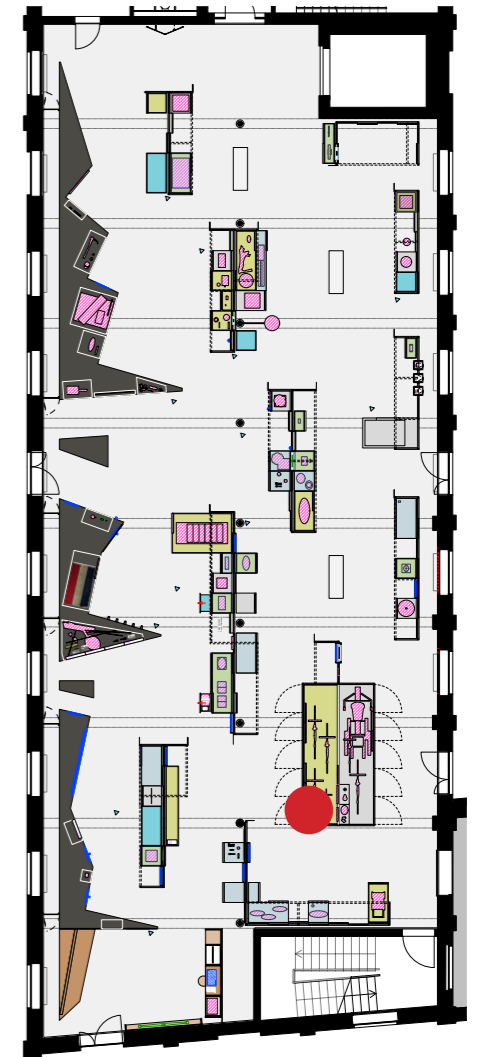
Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Aufbereitung des Videoclips
- Einbindung in Touch-Anwendung mit Startfunktion
- Einrichtung der Station mit 24"-Touchscreen und Einhandhörer
- Technischer Aufbau, Test und Abnahme vor Ort

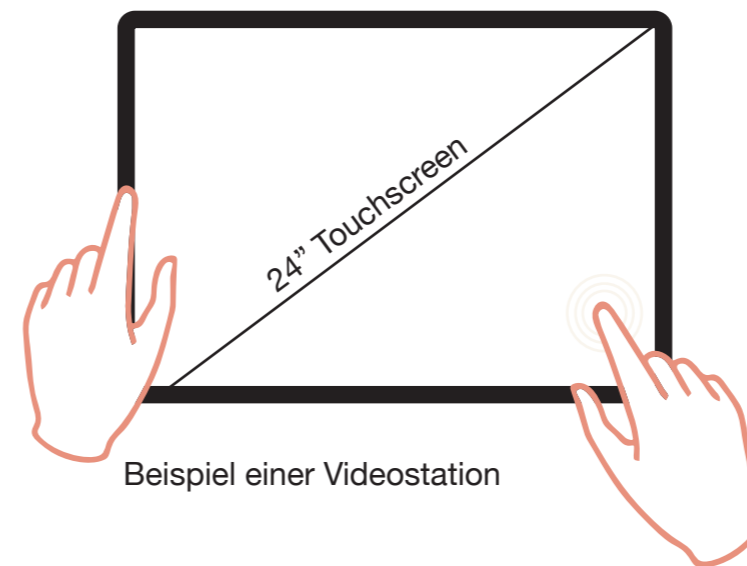
Format:

Gerät: 24"-Touchscreen + 1 Einhandhörer

Sprache: Originalsprache mit Untertiteln (DE / EN / PL)



Verortung im Grundriss



Beispiel einer Videostation

DER ROSENGARTEN DURCH DIE ZEITLÄUFE

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M6.3.3	Der Rosengarten durch die Zeitläufe	Videostation	Nein	Nein	ca. 5 min

Vermittlungsziel:

- Bilder des Rosengarten durch die Zeitläufe

Beschreibung:

Die Station zeigt eine kurze Diashow zur Entwicklung des Forster Rosengartens – von der ersten Rosen- und Gartenbauausstellung (RUGA) im Jahr 1913 bis zur heutigen Parkanlage. Die Präsentation geht auf die Ursprünge im Kontext des 25. Krönungsjubiläums Kaiser Wilhelm II. zurück und verweist auf Stationen wie die Gewerbeausstellung 1906, den Volkspark auf der Wehrinsel (1909) und spätere Ausstellungen. Die Diashow thematisiert auch begleitende Veranstaltungen wie Festumzüge, Kinderfeste und die umstrittene Völkerschau mit dem „Somali Dorf“.

Aufbau Interface:

24-Zoll-Monitor, montiert an einem Wandelement. Die Diashow läuft im Loop.

Die Anwendung beinhaltet:

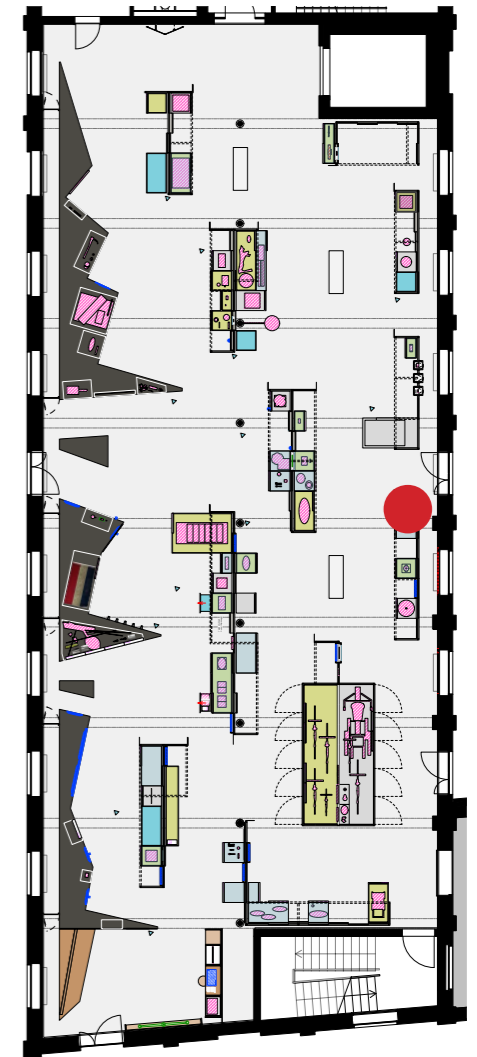
- Automatische Diashow mit Bilduntertitel
- Historische Bildabfolge zur Entwicklung des Forster Rosengartens
- ca. 50 Bildern zu den Themen: RUGA 1913, Gartenausstellungen, Volkspark, Rosengarten heute
- Steuerung zum Vor- und Zurück-Spulen der Diashow.

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

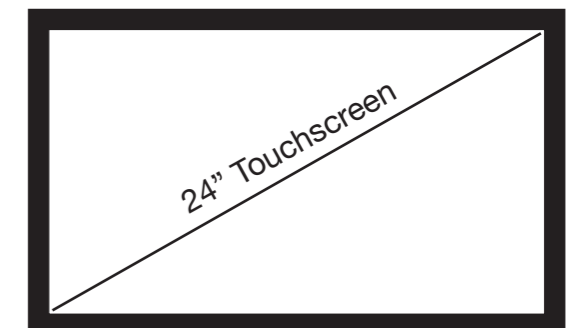
- Aufbereitung von historischem Bildmaterial
- CMS basiert umzusetzen für zukünftige Erweiterung
- Testlauf und Abnahme vor Ort

Format:

Gerät: 24-Zoll-Touchmonitor
Sprache: Deutsch, Englisch, Polnisch



Verortung im Grundriss



Interface der Interaktion

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

PERSÖNLICHKEITEN KERSTEN/KRAMER

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M6.3.4/2	Kombinierte Medienstation Persönlichkeiten Kersten/Kramer	Videostation	Ja	Touchscreen	min. 10 min

Vermittlungsziel:

- Einblicke in die Arbeit zweier Forster Persönlichkeiten

Beschreibung:

Diese Videostation gibt Einblicke in die Arbeit zweier Forster Persönlichkeiten

Aufbau Interface:

24-Zoll-Touchmonitor, integriert in ein Wandelement. Zwei Einhandhörer zur individuellen Tonwiedergabe. Die Auswahl und Wiedergabe der Videos erfolgt per Touchscreen.

Die Anwendung beinhaltet:

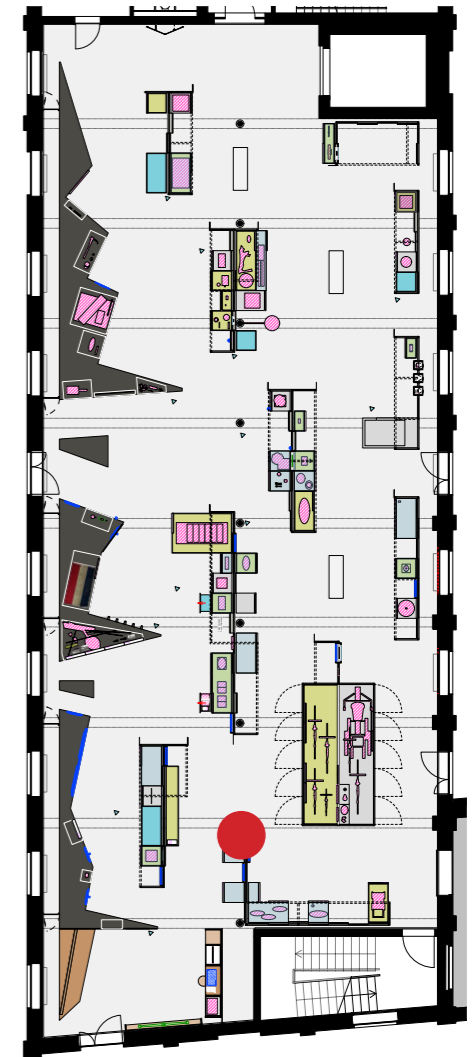
- Medienstation mit zwei Bereichen:
 - Karl Heinz Kramer – Dokumentarfilm
 - Dr. Peter Kersten – Unterhaltung / TV / Auftritte
- Auswahl von Film-/Videoausschnitten aus öffentlichem oder kuratiertem Material
- Kurzer Einführungstext je Persönlichkeit

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Sichtung und Schnitt von Film-/Videoausschnitten (Vorauswahl erfolgt durch Auftraggeber)
- Erstellung und Integration von Untertiteln (DE / EN / PL)
- Entwicklung einer Touchoberfläche
- Technischer Aufbau, Test und Abnahme vor Ort

Format:

Gerät: 24-Zoll-Touchscreen + 1 Einhandhörer
 Sprache: Original mit Untertiteln (DE / EN / PL)



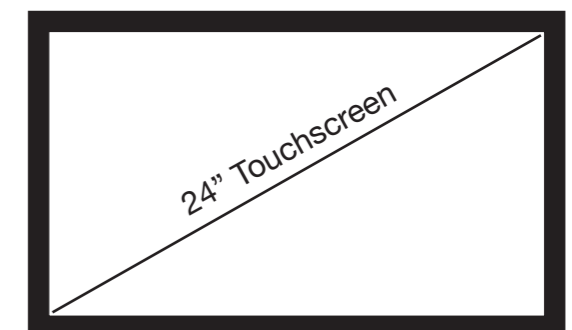
Verortung im Grundriss



Karl-Heinz Kramer



Dr. Peter Kersten



Interface der Interaktion

DUNCAN McCaULEY

ZEITZEUGENINTERVIEW WORRICH

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M6.3.4/1	Zeitzeugeninterview Worrich	Videostation	Ja	Nein	3 min

Vermittlungsziel:

- Persönliche Eindrücke eines Kneipenbesitzers vermitteln

Beschreibung:

Diese Videostation zeigt ein Interview mit Franz Worrich, einem bekannten Forster Kneipen-Urgestein. Das Interview wurde in Absprache mit dem BTM geführt.

Aufbau Interface:

43-Zoll-Touchmonitor, integriert in ein Wandelement. Ein Einhandhörer zur individuellen Tonwiedergabe. Die Auswahl und Wiedergabe des Interviews erfolgt per Touchscreen.

Die Anwendung beinhaltet:

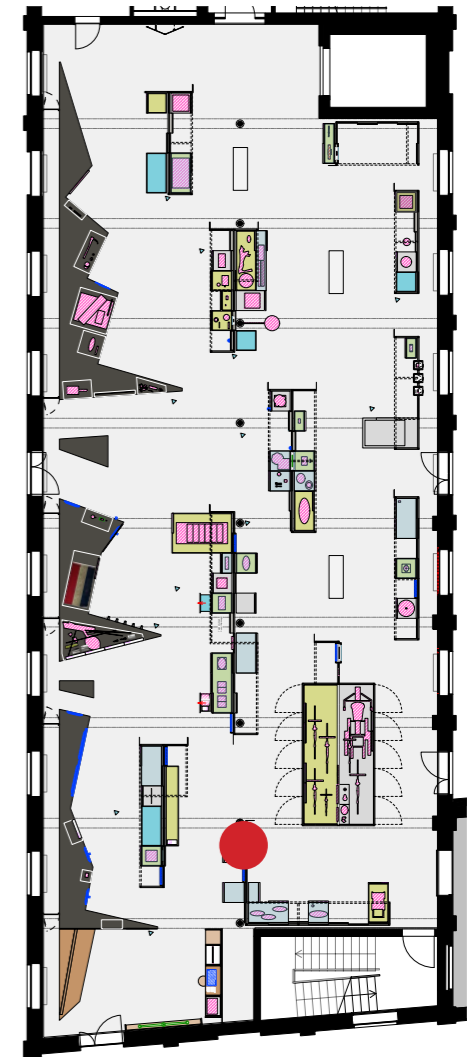
- Videointerview mit Franz Worrich
- Touchstart und einfache Bedienoberfläche

Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

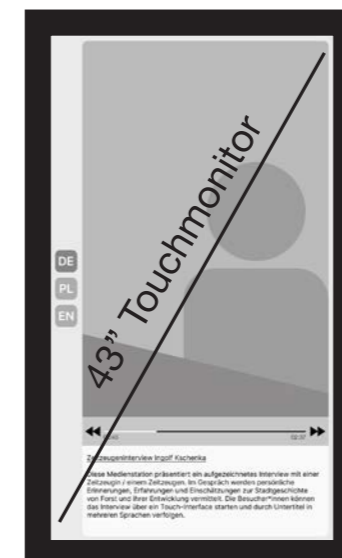
- Aufbereitung und Schnitt des Interviews
- Erstellung und Integration von Untertiteln (DE / EN / PL)
- Gestaltung eines schlichten Touch-Interfaces zur Videowiedergabe
- Technische Installation, Test und Abnahme vor Ort

Format:

Gerät: 43-Zoll-Touchscreen + 1 Einhandhörer
 Sprache: Original mit Untertiteln (DE / EN / PL)



Verortung im Grundriss



Beispiel einer Interviewstation

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

Kapitel 7

Zukunftslabor

BRANDENBURGISCHES TEXTILMUSEUM FORST

ZUKUNFTSLABOR VIDEOWALL

Medienstation	Titel	Format	Ton	Interaktiv	Dauer
M7.1	Zukunftslabor Videowall	Medienstation	Ja	Ja	

Vermittlungsziel:

Beschreibung:

Die Interaktion beginnt mit einem erzählerischen Animationsfilm, der von der Figur Wolli begleitet wird. In dieser Einführung wird anschaulich dargestellt, wie sich der Klimawandel weltweit und konkret in Brandenburg auf das alltägliche Leben auswirkt. Die Animation vermittelt die Zusammenhänge in verständlicher Form und führt inhaltlich in das Thema ein. Am Ende richtet Wolli die zentrale Frage an die Besuchenden: „Kannst du mir helfen, unseren Planeten zu retten?“. Diese Frage bildet die direkte Überleitung zu einem interaktiven Quiz, das auf demselben Touchscreen wie der Animationsfilm bedient wird.

Das Quiz umfasst Fragen zu insgesamt sechs thematischen Schwerpunkten und dient der spielerischen Vertiefung der zuvor vermittelten Inhalte.

Ergänzend dazu ermöglichen zwei separate Touchbildschirme eine vertiefende Auseinandersetzung mit den sechs Themen. Über eine animierte, interaktive Grafik können bewegliche Elemente oder Felder ausgewählt werden, die jeweils einem Themenbereich zugeordnet sind. Durch die Auswahl erhalten die Besuchenden weiterführende Informationen und erläuternde Inhalte, die eine intensivere Beschäftigung mit einzelnen Aspekten des Klimawandels erlauben.

Aufbau Interface:

3x 55-Zoll-Touchmonitor, integriert in ein Wandelement.

Touchmonitor Links & Rechts:

1. Ebene: Idlemode mit Animation und Aufforderung zur Berührung
2. Ebene: Animierte Grafik mit gehighlightete Touchpunkte zum anklicken und öffnen von nächster Ebene.
3. Ebene: Pop-Up Fenster öffnet sich mit weiteren Informationen, scrollbar mit textlichen, grafischen und bildlichen Inhalten. Links können Unterseiten geöffnet werden. Fenster kann wieder geschlossen werden.

Touchmonitor Mitte:

1. Ebene: Idlemode mit Animation und Aufforderung zur Berührung
2. Ebene: Wolli mit direkter Ansprache und Animations-Video startet.
3. Ebene: Nach Animationsvideo, fordert Wolli die Besuchenden zum Quiz auf, durch klicken des Buttons und Eingabe des Alters öffnet sich das Interface zum Quiz. Dieses besteht aus einer Frage und drei Antwortmöglichkeiten. Nach Beendigung der 6 Fragen gibt Wolli das Ergebnis der richtigen und falschen Antworten wieder und informiert über die Screen links und rechts.
4. Ebene: Zurück zum Idlemode.

Die Anwendung beinhaltet:

- Animationsvideo
- Animierte Elemente auf einer Grafik
- Touchstart und einfache Bedienoberfläche
- Quiz-Interaktion
- Pop-Up Fenster mit Informationen
- Atmosphärischer Sound

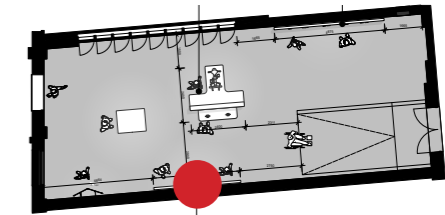
Die zu erbringenden Leistungen umfassen folgende Punkte:

- Entwicklung einer Interaktion über 3 Touchscreens
- Erstellung von Grafiken, Illustrationen und Animationen
- Produktion eines animierten Illustration-Films
- Integration von Informationen zu 6 Themen (Text und Bild)
- Gestaltung der Benutzeroberfläche und Programmierung der Steuerlogik
- CMS-Integration
- Einrichtung im Wandelement
- Nutzung für 1 Person pro Screen

Format:

Gerät: 3x 55-Zoll-Touchscreen

Sprache: Original mit Untertiteln (DE / EN / PL)

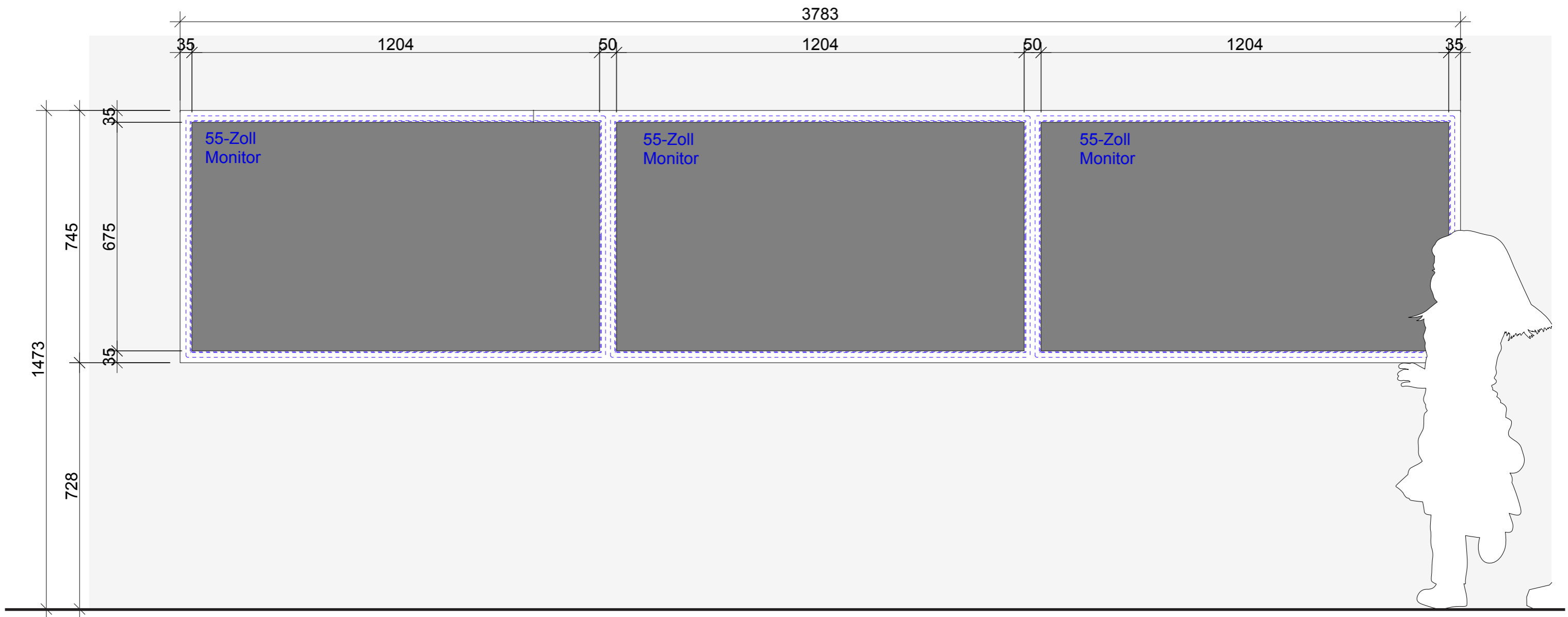


Verortung im Grundriss



Screendesign

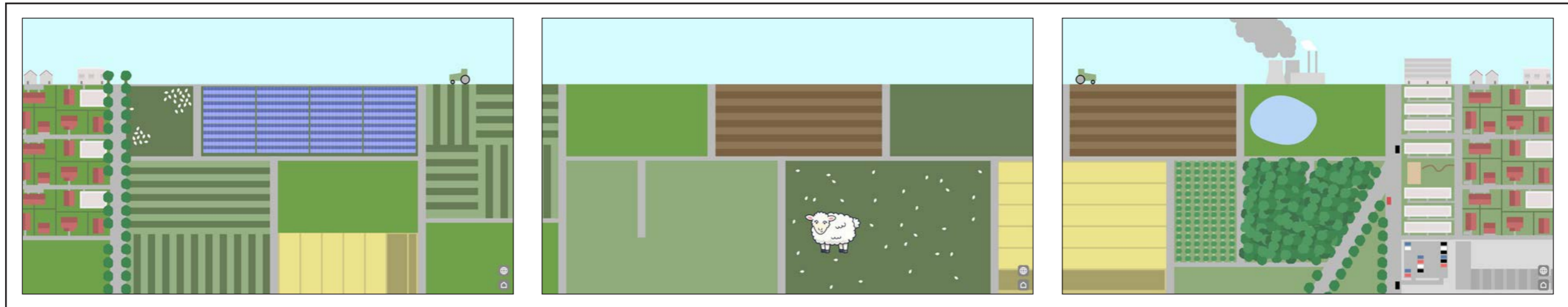
ZUKUNFTSLABOR VIDEOWALL



DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

ZUKUNFTSLABOR VIDEOWALL



DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

ZUKUNFTSLABOR VIDEOWALL

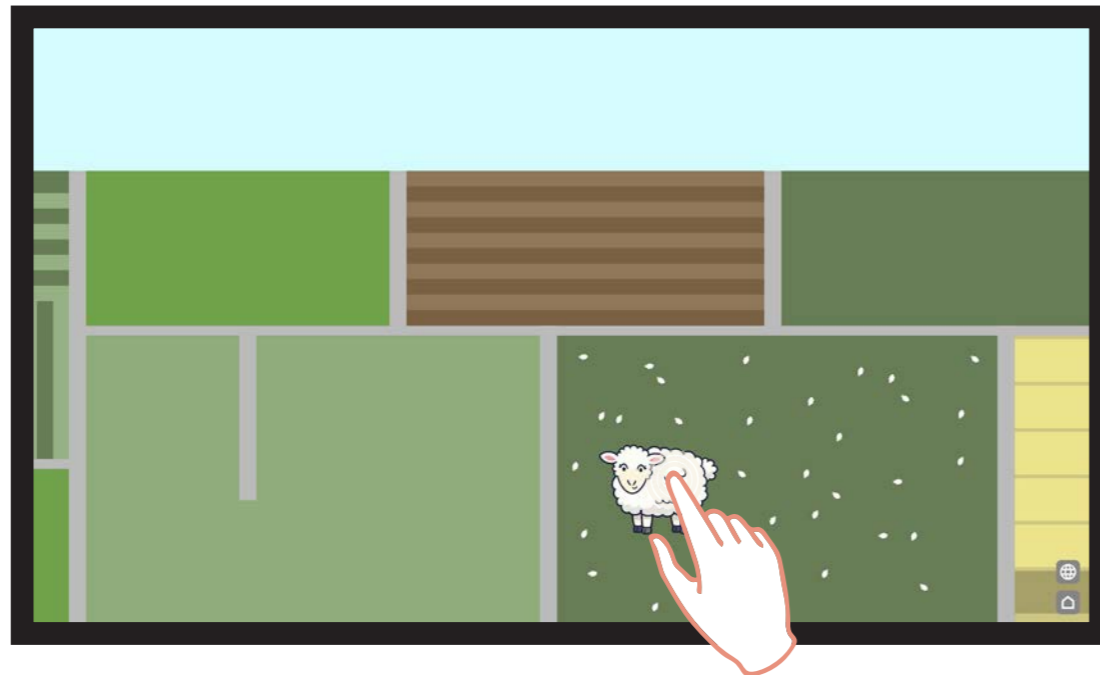


Bild 1: Im Idlemode zeigt wird zur Berührung aufgefordert um die Animation zu starten.

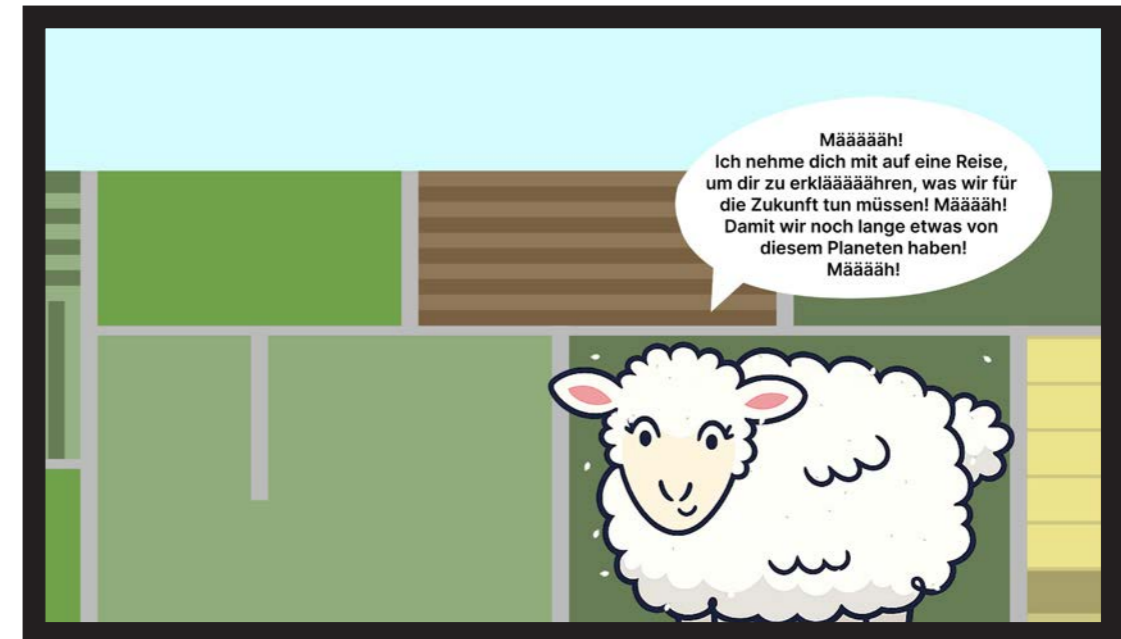


Bild 2: Nach der Öffnung spricht Wolli die Besuchenden direkt an und der Animationsfilm beginnt.



Bild 3: Eine Szene aus dem Animationsfilm



Bild 4: Nach dem Animationsfilm möchte Wolli dein Wissen testen, ob du den Planeten anhand eines Quiz retten kannst.

DUNCAN McCAULEY

Brandenburgisches Textilmuseum

ZUKUNFTSLABOR VIDEOWALL

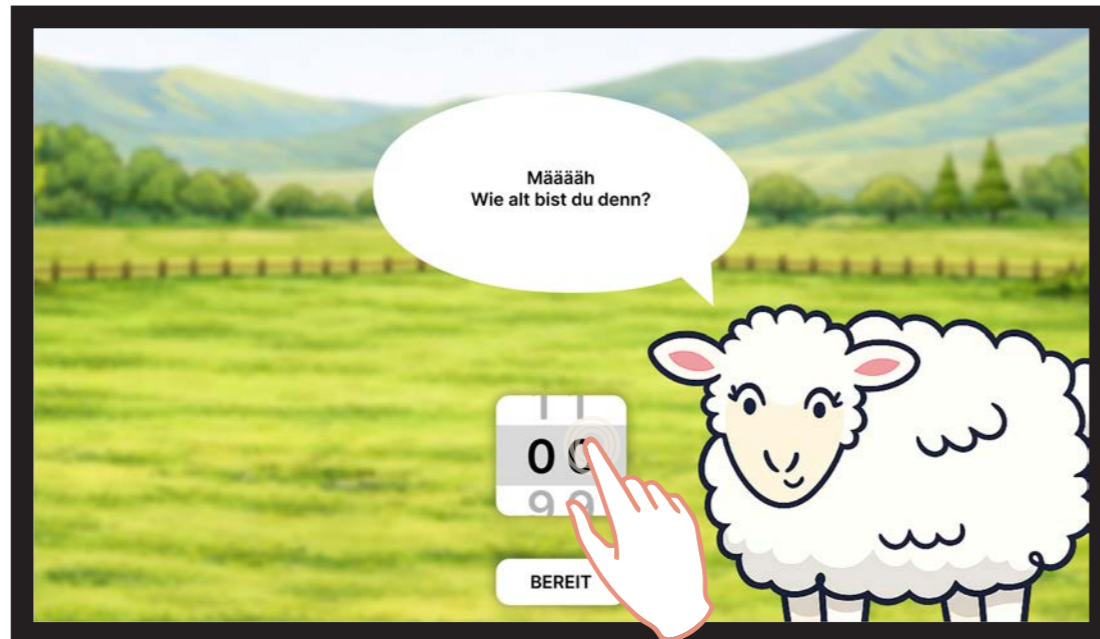


Bild 5: Durch die Eingabe des Alters wird der Schwierigkeitsgrad der Fragen definiert. Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade (Erwachsene und Kinder)

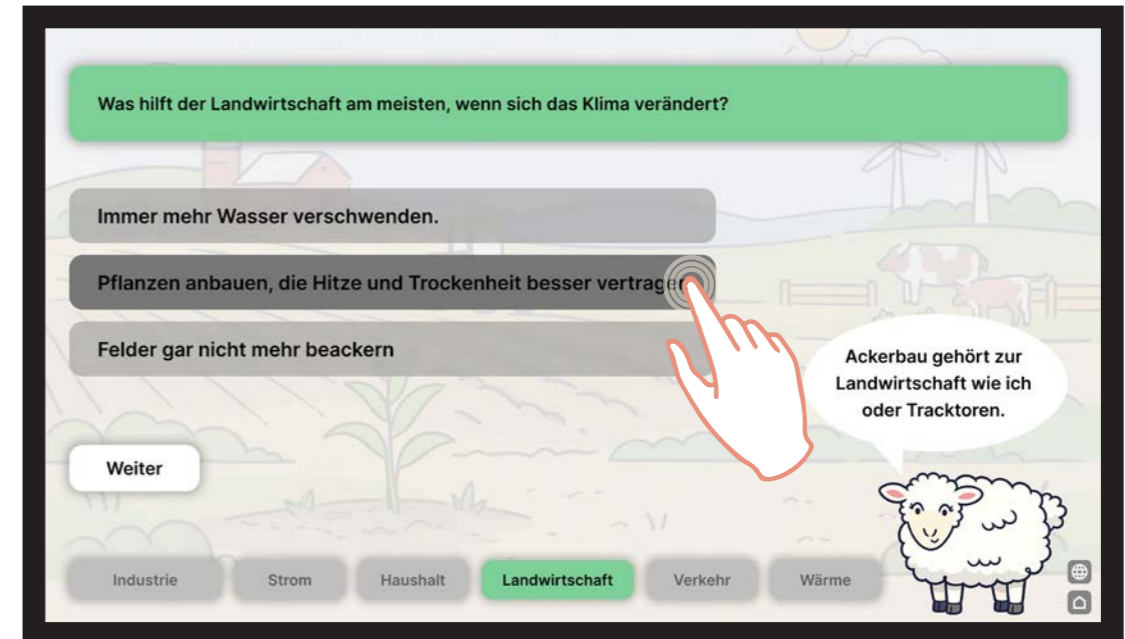


Bild 6: Nun stellt Wollli Fragen zu 6 verschiedenen Themen, bei der man aus 3 Antwortmöglichkeiten eine auswählen muss.



Bild 7: Über weiter logged man die Antwort ein und bekommt direkt Feedback von Wollli. Über weiter wechselt man zur nächsten Frage und zum nächsten Thema.



Bild 8: Zum Ende des Quiz kann man sein Endresultat einsehen und Wollli verweist auf die Screens links und rechts von Wollli.

DUNCAN McCaULEY

ZUKUNFTSLABOR VIDEOWALL



Bild 9: Auf dem linken und rechten Touchscreen sind zwei Landschaften zu sehen, welche eine beispielhafte Infrastruktur darstellt.

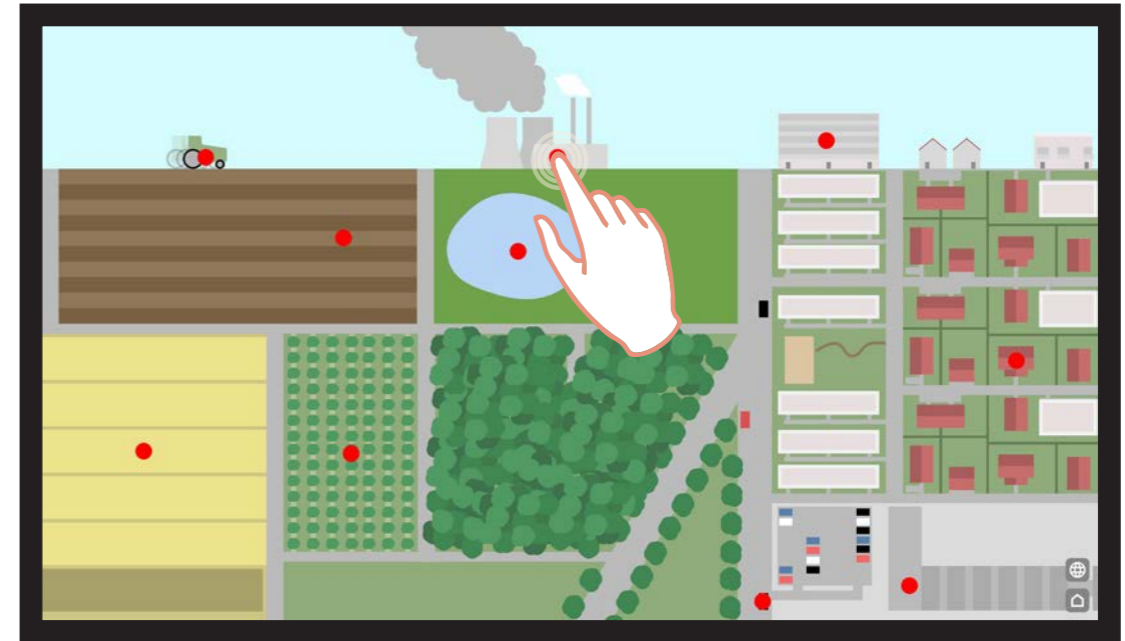


Bild 10: Diese Infrastruktur ist mit den 6 Themen besetzt, welche anwählbar sind um in eine tieferen Ebene zu gelangen.



Bild 11: Die Informationsfenster öffnet sich nach dem anwählen eines Themenelements in der Infrastruktur. Hier kann man links zwischen Themenfelder wählen und Information in Form von Text oder Bild öffnen.

DUNCAN McCaULEY

Brandenburgisches Textilmuseum