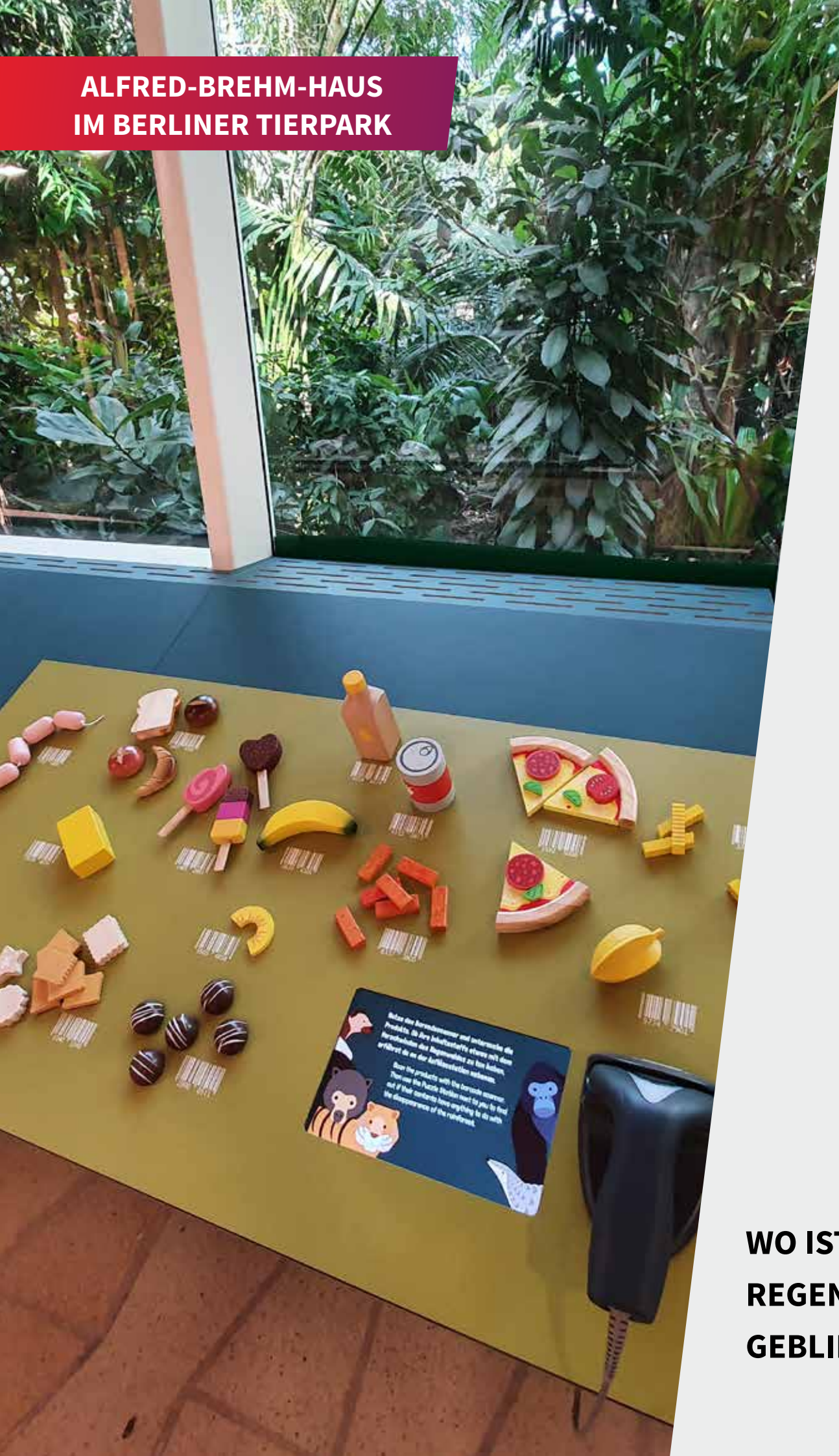


ALFRED-BREHM-HAUS IM BERLINER TIERPARK



Suchen die Barcodebesitzer nach versteckten die
Produkten. Die Tiere bekommen sie
Produkten die Barcode mit dem
erhöht die so der Artbestand zu den Tieren.
Scan the products with the Barcode scanner
and if that animals have anything to do with
the disappearance of the rainforest.

**WO IST DER
REGENWALD
GEBLIEBEN?**

UMGEBAUT UND NEU GESTALTET.

Das Alfred-Brehm-Haus im Tierpark Berlin-Friedrichsfelde wurde 1963 als damals größtes Raubtierhaus der Welt eingeweiht. Das unter Denkmalschutz stehende Gebäude wurde von 2018 bis 2020 für rund neun Millionen Euro umgebaut, da es nicht mehr den aktuellen Anforderungen an eine artgerechte Tierhaltung entsprach. Es wurden nicht nur die neuen Tieranlagen großzügiger und naturnaher gestaltet, sondern auch das Konsumverhalten der Menschen kritisch hinterfragt. Unter der großen Überschrift „Wo ist der Regenwald geblieben?“ hat das mehrfach preisgekrönte Berliner Büro „Stories within architecture“ eine Szenografie zur Ausstellung geschrieben und den medientechnischen Part wiederholt mit VST Saalfeld umgesetzt.

TECHNISCHE DETAILS. Spielerisch lernen. Im Brehm-Haus kann u. a. an sechs Forscherstationen das Alltags- und Konsumverhalten auf den Prüfstand gestellt werden. Welchen ökologischen Fußabdruck hinterlassen beispielsweise Banane, Ananas, Mango & Co. im Vergleich zu Apfel, Birne, Pflaume? Wo kommen Benzin und Biodiesel her? Was ist in unseren Kosmetikprodukten drin? Was könnten Mais und Wurst erzählen, wenn sie könnten? Was sagen Tiere, die geschlachtet oder aus ihrem Lebensraum vertrieben werden? Um Antworten zu bekommen, soll der Besucher interagieren. Er kann beispielsweise die verschiedensten, als Modelle nachgebauten Alltagsprodukte abscannen und erhält dann Informationen. Spielend lernen, so die Idee, die Analoges mit Digitalem verknüpft. So kann man die Zapfsäule wie an der Tankstelle ziehen oder die Cremedose und den Schokoaufstrich wie im Supermarkt sehen und scannen. Infos gibt es dann per Bildschirm zum Nachlesen oder per Körperschall-Lautsprecher

über die Ohren, und das jeweils in Deutsch und Englisch.

HIGHLIGHTS UND HERAUSFORDERUNGEN.

Zielgerichteter Klang an 8 Audio-Inseln. Höhepunkt des informativen Rundgangs durch das Foyer und die beiden Felsenhallen des Brehm-Hauses sind acht Audio-Inseln, die Geräusch-Duschen gleichen. Der Besucher nimmt auf runden Sitzmöbeln Platz, wählt berührungslos aus, in welcher Sprache (deutsch/englisch) er Informationen bekommen möchte und erhält diese über einen von oben gerichteten Sound nur in seinem Inselbereich von rund zwei Metern Durchmesser. Während er an den verschiedenen Plätzen jeweils etwas Neues über den Urwald, dessen Bewohner oder das Klima erfährt, wird der in Nachbarschaft stehende Besucher nicht gestört. Diesen gerichteten Klang zu realisieren, ist nicht nur technisch anspruchsvoll, sondern setzt auch Sitzmöbel voraus, die unverrückbar sind, weshalb es sich im konkreten Fall um Möbel aus Beton handelt. Von den Sitzinseln aus hat man einen freien Blick auf die angrenzenden Gehege und kann die zur Tier- und Pflanzenwelt gegebenen Fakten unmittelbar mit der Realität abgleichen. VST hat die einzelnen Forscher-Stationen programmiert, die Filmsequenzen mit dem Programm in Übereinstimmung gebracht und auch die Audioproduktionen koordiniert, indem die Sprecher für die passenden Stimmen ausgewählt wurden. Anspruchsvoll war die Umsetzung des Konzeptes auch, weil dem Denkmalschutz in hohem Maße Genüge getan werden musste und vor allem die für die sechs Forscher-Stationen benötigten Flächen nicht ohne Weiteres zur Verfügung standen.



Interaktive Medienstation mit Tanksimulation



Audio-Inseln mit Richtlautsprechern



Grillstation mit kapazitiven Sensoren



Interaktive Medienstation mit Handscanner