Digitale Fasnet unter drei Kuppeln

Von außen sieht das Fasnets-Museum Narrenschopf aus wie immer. Unter den Kuppeln laufen aber die Vorbereitungen für ein digitales Vorreiterprojekt. BILD: ROLAND SPRICH

- Projekt „Fastnacht digital“ startet im Narrenschopf
- Fasnet soll so virtuell ganz nah erlebbar werden

VON BIRGIT MÜLLER

Halten den digitalen Fortschritt in den Händen (von links): Ullrich Dittler, Roland Wehrle, Bundestagsabgeordneter Thorsten Frei und Werner Metzger mit VR-Brillen. BILD: BIRGIT MÜLLER

Bad Dürrheim – Den Moment, in dem er erfuhr, dass das Fastnachtsmuseum Narrenschopf in das Pilotprojekt „Museum 4.0“ des Bundes aufgenommen worden ist, hat Roland Wehrle, Präsident der Schwäbisch-Alemannischen Narrenvereinigung, sehr gut in Erinnerung: „Im ersten Moment war ich unheimlich glücklich, dann erschrocken. Dann hatte ich Angst“, sagt er und lacht. „Aber ich weiß, dass wir großartige Partner haben. Das muss wahnsinnig toll werden.“ Fördermittel in Höhe von 925 000 Euro bekommt das Museum in den kommenden drei Jahren. Damit sollen digitale Strategien für ein „Museum der Zukunft“ erarbeitet werden, wie es in den Vorgaben für die Fördermittel heißt. In welche Richtung diese Strategien gehen sollen, wissen Wehrle und sein Experten-Team schon genau.

„Wir wollen die Erlebbarkeit der Fastnacht einfangen“, sagt Ullrich Dittler. Er ist Professor am Institut für Angewandte Forschung an der Hochschule in Furtwangen und zuständig für die medientechnische Konzeption des Projekts. Fasnet sei nicht nur über Objekte und Ausdrucksmittel erfahrbar. „Sondern viel mehr über das Gefühl, das nur wenige Wochen zu erleben ist“, sagt er. Und eben dieses soll den Besuchern des Narrenschopfs vermittelt werden.

Mit Hilfe sogenannter VR-Brillen, die virtuelle Realität vor das Auge der Nutzer projizieren, sollen Narrenschopf-Gäste den Eindruck bekommen, sich mitten in ausgewählten Fasnetsereignissen zu befinden. In Kuppel Nummer drei etwa sind dreidimensionale Projektionen denkbar, vergleichbar mit jenen eines Planetariums. Geplant sind auch personalisierte, interaktive Museumsführungen, bei denen die Museums-Gäste ein Gerät bekommen, das sie individuell mit einem Narren-

„Wir wollen die Erlebbarkeit der Fastnacht einfangen.“

Ullrich Dittler, Professor Hochschule Furtwangen

namen anspricht, auf deren Interessen reagiert und sich für individuelle Spiele nutzen lässt.

Besucherinnen und Besucher sollen ihre Erfahrungen und Erlebnisse mit Bildern und Videos selbst in das Projekt einbringen können. Denn: Im Fernsehen etwa werde die Fasnet zwar gezeigt, aber von Kameras aus privilegierten Positionen aufgenommen, sagt Fasnets-Experte und empirirscher Kulturwissenschaftler Werner Metzger. Was die Menschen also direkt während der Fastnacht erleben, bliebe im Verborgenen – und eben das soll der Narrenschopf nun sichtbar, nachfühlbar machen. Am 1. Mai soll die Umsetzung der Pläne beginnen. Mit an Bord sind dann auch Studierende der Hochschule Furtwangen und drei Informatiker. Etwa ab Herbst steigen dann die Chancen, dass Museumsgäste die eine oder andere Neuerung im Narrenschopf auf dem Weg zum digitalen Museum erleben können.

Das Projekt „Museum 4.0 – Digitale Strategien für das Museum der Zukunft“ wird von der Stiftung Preußischer Kulturbesitz geleitetet. Partner sind etwa das Deutsche Museum in München und das Deutsche Auswandererhaus in Bremerhafen. Der Haushaltsausschuss des Bundestages hat die Förderung des Projektes beschlossen. „Man muss sich eines vor Augen führen: Die Museumsinsel in Berlin ist Weltklasse. Und wir hier in Bad Dürrheim sind auch Weltklasse, können in dieser Liga mitspielen“, sagt Metzger. „Das ist einerseits ein großes Kompliment, aber auch eine unheimliche Herausforderung. Aber die nehmen wir gerne an.“