

Bundesförderung für den Narrenschopf wird verlängert

Bräuche Das Projekt „museum4punkt0 – Digitale Strategien für das Museum der Zukunft“ wird im Rahmen des Konjunkturprogramms Neustart Kultur bis zum Ende 2021 verlängert.

Wie der Bundestagsabgeordnete Thorsten Frei mitteilte, ist vorgesehen, dass die beiden Fasnachtsmuseen Bad Dürkheim und Langenstein zusätzliche Mittel in Höhe von jeweils 500 000 Euro bekommen, um die eingeschlagenen Digitalisierungsprojekte weiter voranzutreiben. Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien, Monika Grütters, hatte die beiden Museen bisher gefördert.

Im Verbund mit anderen Museen jeder Größe sollen dabei digitale Museumskonzepte entwickelt werden. So sollen neue Potenziale der Interaktion mit den Besucherinnen und Besuchern aufgezeigt werden. Durch die coronabedingten Kontaktbeschränkungen bekommt dieses Vorhaben nun noch mehr Gewicht.

„Mit der Förderung wird auch die Bedeutung der Fasnet anerkannt: Das Engagement unzähliger Menschen in unseren Gemeinden für diese kulturelle Brauchtumpflege stärkt den Zusammenhalt unserer Gesellschaft“, erklärte der CDU-Bundestagsabgeordnete Thorsten Frei.

„Noch mehr Menschen werden für den Besuch der Museen interessiert.“

Thorsten Frei
Bundestagsabgeordneter

Schloss Langenstein erhält die Fördermittel, um unter anderem ein auf künstlicher Intelligenz basierendes Gesichts- und Maskenscanning zu entwickeln, Augmented-Reality-Anwendungen auch bezüglich einer verbesserten Strategie in Hygienefragen weiterzuentwickeln und die bestehende Wissensplattform durch neue Module zu ergänzen.

Beamer gestengesteuert

Der Narrenschopf Bad Dürkheim wird das zusätzliche Geld einsetzen, um unter anderem eine interaktive und gestengesteuerte Beamerpräsentation zu sogenannten „Ambraser Teller“ zu entwickeln und das bereits geförderte virtuelle Fasnachtsmuseum inhaltlich weiter zu erweitern und mit aktuellen Informationen zu füttern.

„Die weitere Förderung durch den Bund unterstreiche, dass die beiden Fasnachtsmuseen die Herausforderungen der Digitalisierung vor mehr als drei Jahren mit größtem Engagement angenommen und mit Bravour umgesetzt haben“, findet der Bundestagsabgeordnete Thorsten Frei. Der Donaueschinger Parlamentarier berichtete, dass er und sein



Der Narrenschopf ist, auch wenn er geschlossen ist, virtuell erlebbar. Nicht nur 380 Narrenfiguren, sondern auch Bräuche, Musik und Geschichte der südwestdeutschen, schweizerischen und vorderösterreichischen Fasnet werden im Museum und virtuell präsentiert.

Foto: Privat

auf der Reichenau lebender Kollege Andreas Jung sich persönlich davon überzeugen konnten, wie gewinnbringend digitale Technologien für die Vermittlung der Museumsinhalte genutzt und durch den Einsatz neuer Medien die Interaktion mit den Besucherinnen und Besuchern gefördert werden können.

Mit der bisherigen Förderung hat der Narrenschopf das immaterielle Weltkulturerbe der schwäbisch-alemannischen Fasnet digitalisiert. Mittels VR-Brille und 360-Grad-Ansicht können die Besucher quasi live in die Fasnachtsbräuche verschiedener Orte der Region eintauchen. Außerdem wurden eine App als Audioguide und Newsroom sowie die Internetseite www.virtuelles-fasnachtsmuseum.de geschaffen. Durch das Projekt wird das Museum in den digitalen Raum verlagert und bleibt auch trotz Corona offen.

Vom Fasnachtsmuseum Langenstein wurde eine digitale Plattform entwickelt, die unter anderem für die Steuerung einer Augmented-Reality-Anwendung und der personalisierten Wissensvermittlung sorgt.

Die individuelle Wissensausgabe erfolgt an Touchscreens innerhalb eines Ausstellungsparcours. Besucher können so die Ausstellung ganz unterschiedlich und auf ihre Bedürfnisse abgestimmt erleben.

Auf der Internetseite www.fasnachtsmuseum.de wird das Projekt begleitet und die Maßnahmen anschaulich beschrieben. Thorsten Frei und Andreas Jung sind sich sicher, dass durch diese Maßnahmen

auch die schwäbisch-alemannische Fasnet gestärkt werde: „Noch mehr Menschen werden durch den Einsatz innovativer Technologien für den Besuch der Museen und dadurch für die Befassung mit unserem Brauchtum interessiert“.

Projekt begann 2017

Auch unter diesem Gesichtspunkt seien die eingesetzten Fördermittel gut angelegt. Die beiden Museen haben sich auch im Kreis der großen Museen im Projekt – die Stiftung Preussischer Kulturbesitz und ihrer Staatlichen Museen zu Berlin, das Deutsche Auswandererhaus Bremerhaven, das Deutsche

Museum München sowie das Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz – einen Namen gemacht. Damit zeigen sie: Innovative Konzepte haben ihren festen Platz auch im ländlichen Raum – und die Digitalisierung der Museen bringt gerade hier neue Chancen.“

Ziel des 2017 gestarteten Pilotprojekts „museum4punkt0“ ist es, bundesweit sechs deutsche Kultureinrichtungen von unterschiedlicher Größe und institutionellem Profil in einem Projekt zu verbinden, um neue Formen der Kommunikation, Partizipation, Bildung und Vermittlung in Museen zu ermöglichen. eb

Was steckt hinter „museum4punkt0“?

Der Ursprung: Das Projekt war ursprünglich auf drei Jahre angelegt (2017 bis 2020) und wurde mit 15 Millionen Euro von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) unterstützt. Die Fasnachtsmuseen Langenstein und Narrenschopf wurden dabei zusammen mit mehr als zwei Millionen Euro gefördert.

Erste Verlängerung: Im vergangenen Jahr hatte die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien das Projekt [museum4punkt0](http://www.museum4punkt0.de) kostenneutral bis zum 31. Dezember 2020 verlängert.

Corona: Im Rahmen des pandemiebedingten Zu-

kunftspakets Neustart Kultur wird auch das Verbundprojekt „museum4punkt0“ verlängert und mit weiteren Mitteln ausgestattet. Ziel ist es, den Kulturbereich dabei zu unterstützen, gestärkt aus der Corona-Krise herauszukommen und den Digitalisierungsschub weiter voranzutreiben.

Beschluss im Bundestag: Der Haushaltsausschuss des Deutschen Bundestages hat in der Bereinigungssitzung in der letzten Sitzungswoche beschlossen, dass die Mittel bis in das Jahr 2022 hinein genutzt werden können. Im Fokus stehen dabei die Museumsbesucher:

Gesucht wird nach neuen Wegen, um in Austausch mit ihnen zu treten, individualisierte Angebote für sie zu entwickeln und zusätzliche Zielgruppen anzusprechen. Hierzu soll der Einsatz moderner Technologien wie zum Beispiel Virtual Reality, Augmented Reality und 3D-Modellierung erprobt werden, um die Elemente der Fasnet virtuell erlebbar zu machen und Besucherinnen und Besucher mit ihnen interagieren zu lassen.

Für alle nutzbar: Die Ergebnisse stehen schließlich allen Kultureinrichtungen in Deutschland zur flexiblen Nachnutzung zur Verfügung. eb