

DIE FASNET WIRD DIGITAL



IM NARRENSCHOPF IN BAD DÜRRHEIM ZIEHT DIE ZUKUNFT EIN: MIT EINER 360-GRAD-PROJEKTION STEHT MAN BALD MITTEN IM LEBHAFTEN FASNETSTREIBEN.

Text: Thomas Kapitel

Foto: Narrenschopf Bad Dürreim, www.narrenschopf.de

damit in einer Liga mit dem Deutschen Museum in München und den Museen Preußischer Kulturbesitz in Berlin. Immerhin 925.000 Euro fließen die nächsten drei Jahre dafür nach Bad Dürreim.

Das ganze Jahr über Fasnet..? Im Narrenschopf Bad Dürreim wird das bald Realität – zumindest virtuell. Dann steht man plötzlich mitten im historischen Umzug der Narrenzunft Villingen oder fährt in Schramberg am Fasnetsmontag selbst „Da Bach na“ – ohne nass zu werden. Die charakteristische Kuppel-Konstruktion der drei Gebäudeteile mit je 20 Metern Durchmesser macht die mediale Zukunft möglich: Die „Kuppel Nummer 3“, wie Museumsleiterin Kathleen Mönicke sie nennt, bekommt eine Rundumbespannung, auf die Videos von Umzügen und anderen Fasnets-Highlights projiziert werden – wie in einem Planetarium. Dann geht es – im wahrsten Wortsinn – rund in der Kuppel. Sogar „Virtual Reality“ hält Einzug: Mit VR-Brillen erleben Narrenschopf-Besucher dann das Gefühl, sich „wirklich“ mitten in bekannten Fasnetsereignissen zu befinden.

360-GRAD-KAMERATECHNIK

Eine besondere 360-Grad-Kameratechnik macht's möglich: Das Team von der Hochschule Furtwangen war bereits 2017 zu Testaufnahmen auf der Fasnet unterwegs. Die „Hauptarbeit“ kommt während der Saison 2018, vom Narrensprung in Rottweil bis zur Geldbeutelwäsche in Furtwangen. Wer also dieses Jahr bei einem Fasnets-Highlight besonders viele Kameraobjektive sieht: Bitte lächeln, es könnte sich um Aufnahmen für dieses einzigartige Museumsprojekt handeln.

IN EINER LIGA MIT DEN TOP-MUSEEN

Möglich wird der Schritt in die Zukunft durch die Förderung des Bundes: Durch das Projekt „Museum 4.0“ werden Museen in ganz Deutschland mit rund 15 Millionen Euro unterstützt. Der Narrenschopf Bad Dürreim steht

TRADITION FÜR DIE ZUKUNFT

Auch wenn viele der 300 Original-Figuren aus den 68 Zünften der Vereinigung Schwäbisch-Alemannischer Narrenzünfte e.V. (VSAN) schon seit 1973 hier stehen – verstaubt war man im Narrenschopf noch nie – im Gegenteil: Interaktive und multimediale Elemente wie Mitmachstationen, Ton- und Filmsequenzen sorgen für ein ausgesprochen zeitgerechtes Museum. So sieht man hier die Digitalisierung keineswegs als Widerspruch zur Tradition: „Wir wollen die Erlebbarkeit der Fastnacht einfangen“, sagt Ullrich Dittler, Professor an der Hochschule in Furtwangen und zuständig für die medientechnische Konzeption des Projekts. Fasnet sei nicht nur über Objekte erfahrbar, sondern viel mehr über ein Gefühl, das normalerweise nur wenige Wochen zu erleben ist. Eben dieses Gefühl will man den rund 10.000 Besuchern im Jahr nun vermitteln. Sie können sich sogar selbst einbringen: Mit eigenen Bildern und Videos, die in das Projekt integriert werden.

VIRTUELLES FASNETSORCHESTER

Die Digitalisierung des Narrenschopfs geht noch weiter. Mit der Hochschule Furtwangen wird derzeit das umfassende VSAN-Zentralarchiv im Museumskeller digital aufgearbeitet. Zwei junge Medieninformatiker lassen die Fasnet klingen: Musiker können sich ihre Noten für das Fasnetslied „Hans, bleib do“ herunterladen, sich beim Spielen filmen und so Teil eines großen virtuellen Fasnetorchesters werden. Geplant sind auch personalisierte, interaktive Museumsführungen. Dabei bekommt jeder Museumsgast ein Gerät, das ihn individuell mit einem Narrennamen anspricht und auf seine Interessen reagiert.