

## NACHRICHTEN

## VERWALTUNG

**Zunächst keine weiteren Ortstermine mehr**

**Bad Dür rheim** (sk) Die Stadtverwaltung teilt mit, dass aufgrund der Corona-Pandemie vorerst keine Ortstermine vor Sitzungen des Technischen Ausschusses mehr stattfinden, da die vorgeschriebenen Abstands- und Hygieneregulungen nicht zweifelsfrei eingehalten werden können.

## SELBSTHILFE

**Absage der Gesprächsgruppe**

**Bad Dür rheim** (sk) Wegen der Corona-Pandemie wird das Treffen der Selbsthilfegruppe „Rheuma“ in Bad Dür rheim am Montag, 9. November, nicht stattfinden. Dies teilt die Gruppenleiterin Inge Teichert mit. Für alle wäre gerade jetzt ein Treffen in fröhlicher Runde eigentlich sehr wichtig, erklärt Teichert. Schmuddelwetter, Feuchtigkeit, frühe Dunkelheit und morgendlicher Nebel seien für Rheumatiker mit Schmerzen verbunden und somit schwer erträglich. Zur Beratung steht Inge Teichert jedoch jedem Schmerzgeplagten auch weiterhin telefonisch und per Mail zu allen Fragen rund um Rheuma- und Schmerzkrankungen gerne zur Verfügung. Sie weist außerdem auf Anleitungen für Übungen im Internet auf der Seite der Rheuma-Liga BW. Ob das nächste Treffen am Montag, 14. Dezember wieder stattfinden kann, steht aktuell noch nicht fest, wird aber rechtzeitig bekannt gegeben.

## KUR- UND BÄDER GMBH

**Veränderungen an der Führungsspitze**

**Bad Dür rheim** (sgn) Die Kur- und Bäder GmbH Bad Dür rheim (KuBä) gibt eine personelle Veränderung innerhalb der Führungsspitze bekannt. Seit dem 1. November 2020 ist Deborah Kuczawa stellvertretende Geschäftsführerin im Unternehmen. Kuczawa ist bereits seit dem Jahr 2000 bei der Kur- und Bäder GmbH tätig und kann somit auf eine über zwanzigjährige Erfahrung sowie ein fundiertes Fachwissen zurückgreifen, heißt es in der Mitteilung. Seit dem Jahr 2010 leitet sie als Prokuristin die für die KuBä wichtigen Zentralbereiche des Finanz- und Personalwesens. Bürgermeister und Aufsichtsratsvorsitzender Jonathan Berggötz begrüßt die Entscheidung ebenfalls sehr. „Ich bin davon überzeugt, dass Herr Spettel in Frau Kuczawa eine überaus kompetente und vertrauenswürdige Stellvertreterin gefunden hat und freue mich darüber, dass die Kur- und Bäder GmbH mit einer starken Führungsspitze die wachsenden Herausforderungen der Zukunft weiterhin erfolgreich meistern wird“, so Berggötz. Die Kur- und Bäder GmbH wurde im Jahr 1958 gegründet ist eine hundertprozentige Tochtergesellschaft der Stadt Bad Dür rheim. Inzwischen zählt sie rund 260 Mitarbeiter. Als eigene Einrichtungen betreibt die KuBä das Wellness- und Gesundheitszentrum Solemar mit Therapie, der Schwarzwald-Sauna, Wellness-Center und großem ambulanten Therapie- und Rehazentrum sowie das Kurhaus, das Hallen- und Freizeitbad Minara und das Haus des Gastes mit der Tourist-Information. Darüber hinaus zeichnet die KuBä für den Kurpark sowie die Unterhaltung der Sole- und Mineralquellen verantwortlich. Im Jahr 2019 betrug der rund 13,2 Millionen Euro. Die jährliche Wertschöpfung aus dem Tourismus beträgt in Bad Dür rheim rund 100 Millionen Euro.

# Digitaler Besuch im Fastnachtmuseum

- „Museum 4punkt0“ wird ein Jahr verlängert
- Digitalisierung hilft Museum beim Überleben

VON SABINE NAIEMI

**Bad Dür rheim** – Nach fast dreieinhalb Jahren Projektdauer gaben kürzlich die Beteiligten des bundesweiten Projektes „Museum 4punkt0“ in einer zweitägigen Videofachkonferenz ihre Ergebnisse untereinander weiter. Das Fastnachtmuseum Narrenschopf in Bad Dür rheim nimmt an diesem Projekt teil, aus dem das digitale Museum und das Eintauchen in Fastnachtbräuche mittels VR-Brillen und der 360-Grad-Kuppel vor dem Museum resultieren – ein Alleinstellungsmerkmal für den Narrenschopf.

Eigentlich wäre „Museum 4punkt0“ zum 31. März 2020 beendet worden. Dann kam aber die Idee auf, das Projekt als Leuchtturmprojekt im Rahmen der EU-Präsidentschaft von Deutschland zu präsentieren: So wurde im Juli dieses Jahres im Rahmen des Konjunkturpaketes vom Bund entschieden, das Projekt ein Jahr länger laufen zu lassen. Es sollen weitere Partner hinzukommen, doch das Ganze ist noch nicht in trockenen Tüchern.

Organisiert wurde die Videokonferenz von der Stiftung Preussischer Kulturbesitz, welche die Projektleitung innehatte. „So um die 100 Teilnehmer hatte die Videokonferenz. Es war eher ein exklusives Fachpublikum“, berichtet Vera Jovic-Burger, die Projektkoordinatorin des Narrenschopfs. Sie kam zwar erst später dazu, wechselte von der Stadtverwaltung Bad Dür rheim in den Narrenschopf, hat aber museale Wurzeln. Es seien Museen darunter gewesen, die sehr interessiert an der Nachnutzung der verschiedenen entwickelten Projekte seien.

**Ein Sprung ins kalte Wasser**

Anfangs sei man schon sinngemäß ins kalte Wasser geworfen worden, erinnert sich Jovic-Burger an die Anfänge. „Jeder schaute sich mal um, was man so machen könnte. Jeder musste sich erstmal aufstellen, inklusive der Projektleitung.“ Dann habe jeder für sich mit Entwicklungen angefangen, geforscht, Prototypen für sich entwickelt. Einen regen Austausch habe es während der ganzen Zeit immer gegeben, so die Projektkoordinatorin. Dazu gehörten mehrmalige Treffen pro Jahr innerhalb des Verbundes zum Austausch mit dem Ergebnis einer starken Vernetzung über die Jahre hinweg.

Das 2016 an den Start gegangene Projekt „Museum 4punkt0“ wird von der Stiftung Preussischer Kulturbesitz Berlin geleitet. Weitere der insgesamt sechs Partner sind etwa das Deutsche Museum in München und das Deutsche Auswandererhaus in Bremerhaven, das Museum Senckenberg in Görlitz, das Fastnachtmuseum Schloss Langenstein und eben auch der Narrenschopf.

**Erstaunliche Erlebnisse**

Auch das Deutsche Museum in München und das Senckenberg-Museum in Görlitz hätten VR-Brillen entwickelt, berichtet Jovic-Burger. Jedoch mit ganz anderen Technologien. So könne man in München zum Beispiel auf dem Mond landen, auf dem Mond spazieren gehen und auf dem Mond Golf spielen. Man hält tatsächlich die Hände so wie mit einem Golfschläger und schlägt den Ball.

In Görlitz hat der Blick durch die VR-Brille wiederum eine ganz andere Dimension. Man die Perspektive einer Assel ein und kriecht durch den Boden, trifft auf andere Insekten und sieht etwa wie sich ein riesiger Regenwurm an einem vorbeischlängelt. Jovic-Burger: „Das ist phantastisch.“

**Fastnacht bleibt einzigartig**

Der Narrenschopf ist jedoch das einzige Museum mit der Darstellung der Fastnachtbräuche über die VR-Brille. In der 360-Grad-Ansicht wird genau das eingefangen, was die 2014 in die Liste des immateriellen Kulturerbes aufgenommene alemannische Fastnacht ausmacht.

„Wenn man früher ins Museum ging, sah man eine klassische städtische Ausstellung“, so die Projektkoordinatorin.



Der wissenschaftliche Mitarbeiter Artur Fuss arbeitet an der Erstellung eines Filmbeitrags mit dem Fastnachtshistoriker Werner Metzger, der auf der Narrenschopf-Seite online erscheinen soll. BILD: NARRENSCHOPF



Im Narrenschopf testen Gäste die VR-Brillen (von links): Ulrich Lössl, Walter Klumpp und der Bundestagsabgeordnete Thorsten Frei. BILD: SABINE NAIEMI

„Man bekam Informationen, konnte Häser und Masken anschauen, aber es fehlte die Emotion. Jetzt mit diesen VR-Brillen oder auch in der Kuppel ist es möglich viel stärker einzutauchen.“ Das heißt: Der Besucher kann selber seinen Blickwinkel bestimmen, dadurch dass er die Brille aufhat. Figuren beobachten, von vorne und von hinten sehen, hat die Originalgeräusche, kann sogar einen anderen Blickwinkel einnehmen als ein Besucher eines Ereignisses. Zum Beispiel bietet der Blick durch die Kamera bei der legendären „Da Bach na Fahrt“ in Schramberg eine Sicht, die kein normaler Zuschauer je hat.

**Digitalisierung rettet Museum**

„Wir denken, dass gerade jetzt im Hinblick auf 2021, wo alles abgesagt wurde, das ganze Thema für den Narrenschopf nochmal extrem an Aktualität gewinnt“, erklärt Vera Jovic-Burger. Über 20 fastnachtliche Bräuche seien im Verlauf der letzten drei Jahre an verschiedenen Orten gefilmt worden. Vieles davon wurde noch nicht der Öffentlichkeit gezeigt.

Wäre der Narrenschopf das klassische Museum wie zu früheren Zeiten, hätte man inzwischen komplett schließen müssen, wäre nicht mehr zu sehen gewesen. Jetzt durch die Digitalisierung im Rahmen von „4punkt0“ bleibt das Museum „sichtbar“, insbesondere durch die Internetseite [www.virtuelles-Fastnachtmuseum.de](http://www.virtuelles-Fastnachtmuseum.de).

Burger-Jovic: „Die Seite ist unglaublich mit Inhalten angefüllt und trägt die Handschrift von Professor Werner Metzger, der die Geschichte von vor Jahrhunderten bis heute zum gelebten Brauch in 15 unterschiedlichen Modulen darstellt.“ Wer tief eintauchen will in die Geschichte der Fastnacht verschiedener Länder wird fündig. Aber auch wer einfach nur mal kurz schauen möchte, um ein Gefühl von der Fastnacht zu bekommen, wird fündig.

Auch die Archivarin Ingeborg Rühl aktualisiert monatlich die Hingucker. Sie kramt Bilder aus dem Archiv, immer mit aktuellem Bezug und schreibt Anekdoten dazu – das sind Geschichten, die man sonst nie zu sehen bekommen

würde. Diese Internetseite ist eine weitere Entwicklung des Projektes und hilft sehr dabei, sichtbar zu bleiben.

**Veränderungen im Team**

Nachdem das Fastnachtmuseum Narrenschopf immer schon vor der Herausforderung seiner Finanzierbarkeit stand, wurden diese durch die Verlängerung des Projektes, was die Abdeckung von Personalkosten anging noch etwas schwieriger. Das war der Hintergrund vor dem VSAN-Präsident Roland Wehrle im Sommer im Kreistag den Antrag stellte, einen gewährten und bereits erhaltenen Investitionszuschuss von 50 000 Euro im Rahmen weiterer Entwicklungen vorrangig für Arbeitsentgelte verwenden zu dürfen. Eine Entscheidung darüber steht noch aus. Aus dem Projektteam sind inzwischen Jan Brunnenkant und Saray Paredes-Zavala ausgeschieden. Brunnenkant hat sich auf eine geplante Weltreise begeben. Paredes-Zavala hat quasi intern gewechselt. Sie arbeitet jetzt als Kulturbeauftragte der VSAN (Vereinigung Schwäbisch-Alemannischer Narrenzünfte) an dem Projekt: Schwäbisch-alemannische Fastnacht – immaterielles Kulturerbe als Auftrag für die Zukunft. Gefördert wird dieses Projekt von der Kulturstiftung der Länder und dem Ministerium Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg.

**Gebeutel durch Corona**

Die Arbeiten des Narrenschopfs finden auch international Anklang und Interesse. So hätten bereits ein Museum aus Italien und eines aus Portugal Interesse signalisiert und Kontakt aufgenommen. Nichtsdestotrotz ist 2020 für das Fastnachtmuseum Narrenschopf ein katastrophales Jahr. 2019 waren es zwischen 8000 und 10 000 Besucher, die der Narrenschopf verzeichnen konnte. Die Hauptbesucher sind Gruppen, Vereine, Seniorengruppen, Schulklassen – sogar aus Frankreich. „Die Zahlen 2020 werden furchtbar sein“, sagt Vera Jovic-Burger. Jetzt bleibe wieder nur die Sichtbarkeit im Netz und im Online-Shop gebe es nette Geschenke zu kaufen.



Der Narrenschopf ist auch digital erlebbar. BILD: ROLAND SPRICH

## Das ist der Narrenschopf

**1 Das Fastnachtmuseum Narrenschopf** in Bad Dür rheim beschäftigt sich mit dem Brauchtum der schwäbisch-alemannischen Fastnacht. Der Narrenschopf wurde am 5. Mai 1973 eröffnet. In drei Kuppeln, ehemalige Solebehälter der ehemaligen Rottweiler Saline aus der Zeit um 1830, sind rund 400 lebensgroße Fastnachtfiguren aus den acht Landschaften der Vereinigung Schwäbisch-Alemannischer Narrenzünfte (VSAN) zu sehen. Im Januar 2019 geschah etwas eigentlich Undenkbare: das Kölner Dreigestirn hielt Einzug in den Narrenschopf und ist seitdem fester Bestandteil der Ausstellung.

**2 Immaterielles Kulturerbe:** Das Brauchtum der schwäbisch-alemannischen Fastnacht, das seit Jahrhunderten zelebriert wird, wird 2014 ins bundesweite Verzeichnis des immateriellen Kulturerbes der Unesco aufgenommen.

**3 Vierte Kuppel:** Eine zusätzliche Kuppel beherbergt ein 360-Grad-Kino, in dem die Besucher das fastnächliche Treiben um sich herum dank modernster Technik hautnah erleben. In die Ausstellung integriert ist außerdem ein 3D-Kino. Besonders eindrücklich vermitteln die Virtual-Reality-Stationen im Museum das Brauchtum.

**4 Immer geöffnet:** Durch das virtuelle Fastnachtmuseum ist der Narrenschopf rund um die Uhr zugänglich: [www.virtuelles-Fastnachtmuseum.de](http://www.virtuelles-Fastnachtmuseum.de). Die Narrenschopf-App begleitet nicht nur als Audioguide während des Besuchs im Museum. Sie bietet auch so zahlreiche Informationen über die schwäbisch-alemannische Fastnacht.

**5 Light-Version:** Die VR-Brillen gibt es auch als Light-Version zu kaufen (Cardboard), eine Linse, in die das Handy hineingesteckt wird.