



# Datenblatt für die digitale Anwendung „Narretarium“ des Museums Narrenschopf

## Informationen zur digitalen Anwendung

## Anmerkungen

---

### Typ der digitalen Anwendung

Diese digitale Anwendung wurde für die Vermittlung von IKE gewählt:

- Multimediale Rauminstallation

---

### Beschreibung

- Im „Narretarium“ bekommen die Besucher\*innen mit der 360°-Projektion einen Rundum-Einblick in die unterschiedlichsten Bräuche der schwäbisch-alemannischen Fastnacht. In der Projektionskuppel sitzen die Besucher\*innen mitten im fastnächtlichen Treiben. Die Präsentation wird auch über VR-Brillen gezeigt.

---

### Vermittlungsansätze

Diese Vermittlungsansätze wurden mit der digitalen Anwendung umgesetzt:

- explorative Visualisierung
  - immersives Format
  - Narration & Storytelling
  - raumbezogener Ansatz
-

---

## Vermittlungsziele

Diese Vermittlungsziele werden mit der digitalen Anwendung verfolgt

- (Nach-)Erleben
- Erfahren

---

## Charakteristika der Benutzung

Die Benutzung der digitalen Anwendung hat diese Charakteristika:

- Einzel-/Gruppenbenutzung
- Offline
- Benutzung von Museumsgeräten

---

## Zugänge

Die digitale Anwendung ist zugänglich:

- im Museum

---

## Hardware & Infrastruktur

Folgende Hardware und Infrastruktur wurde bei der Erstellung und Benutzung verwendet:

- 360°-Kamera
- LED-Projektor (360°)
- Tablet
- Tontechnik (Verstärker und Lautsprecher), Projektionskuppel
- VR-Brillen mit Sicherung inkl. integriertem Ladegerät
- Besondere räumliche Gestaltung (Tisch und Stühle als „VR-Station“)

---

## Software & Daten

- Virtual Reality
- 360°-Video
- Open-Source

---

## Beteiligte an der Konzeption (intern + extern)

An der Konzeption der digitalen Anwendung waren beteiligt:

- Konzeption/Entwicklung: Museum (Projekt museum4punkt)
  - Beratung, Beschaffung und Aufbau der 360°-Kuppel und der Präsentationstechnik: Fa. Fulldomedia
-

---

## Budget

Die Kosten für die Entwicklung der Anwendung betragen

- > 140.000 €

---

## Finanzierung

Die Finanzierung der Anwendung wurde ermöglicht durch

- Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien: museum4punkt0 (Neustart Kultur)

---

## Folgekosten

Die Kosten für Instandhaltung und Wartung der digitalen Anwendung betragen im Jahr:

- Noch unklar, da bisher zusätzlich zum Betrieb Optimierungsarbeiten vorgenommen wurden.
- Schätzungsweise liegen die Kosten voraussichtlich im Bereich 5.000 €, wenn Geräte ausfallen und ersetzt werden müssen.
- Ansonsten ist der Betrieb wartungsfrei und die Ausgaben sind eher im Bereich 100 – 499 € anzusiedeln.

---

## Zielgruppen

Die digitale Anwendung richtet sich an:

- Museumsbesucher\*innen
- IKE-Akteur\*innen
- IKE-Externe

---

## Potenzial für die Vermittlung

Das Potenzial des digitalen Angebots hinsichtlich der Vermittlungsmöglichkeiten wird darin gesehen:

- erweiterte Vermittlungsmöglichkeit
- leichtere Veranschaulichung/Verdeutlichung
- größere Attraktivität (des Museums/Museumsvermittlung)

---

## Potenzial für das IKE

Das Potenzial des digitalen Angebots hinsichtlich der Pflege und Weitergabe des IKE wird darin gesehen:

- veränderte Wahrnehmung/Bewertung
-

### Mehrwerte

Die Mehrwerte des digitalen Angebots werden darin gesehen:

- inhaltliche Weiterentwicklung
  - einfache Wartung
  - re-use (Anwendung durch Dritte – bezogen auf die Filme)
  - inhaltliche Weiterentwicklung
  - Permanenz (dauerhafte Zugänglichkeit)
- 

### Lessons learned

Das sind die wichtigsten Erfahrungen, die im Zusammenhang mit der Entwicklung und Verwendung der digitalen Anwendung gemacht worden sind:

- Manche Besucher\*innen fühlen sich im 360°-Kino nicht wohl.
  - Hemmschwelle bei der Nutzung von VR-Brillen, insbesondere bei älteren Personen. Je jünger, desto besser kommen sie damit klar. Kinder sind unbefangen und begeistert.
  - Bei den VR-Brillen fehlt das gemeinschaftliche Erleben.
- 

### Weitere Informationen

- <https://www.narrenschoepf.de/seite/474231/360%C2%B0-projektionskuppel.html>
  - <https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/kulturgut-fastnacht-digital/>
- 

## Informationen zum vermittelten IKE

---

### IKE-Bereich

Dieser IKE-Bereich wird von der digitalen Anwendung aufgegriffen:

- gesellschaftliche Bräuche, soziale Praktiken, Rituale und Feste
-

---

### Bezüge zwischen IKE und Sammlung

Die digitale Anwendung greift folgende  
Sammlungsbereiche auf:

- Trachten
  - Masken
  - Fastnacht (Karneval)
- 

### Museumsdaten

---

Museumsname

- Museum Narrenschopf
- 

Ort

- Bad Dürrheim
- 

Bundesland

- Baden-Württemberg
- 

Sammlungsgrößenklasse  
(Anzahl der Objekte)

- 1-500
- 

Besuchszahlengrößenklasse  
(Anzahl der Besuche 2019)

- 5.001-10.000
- 

Gemeindegößenklasse  
(Anzahl der Einwohner\*innen vor Ort)

- 5.000-19.999
- 

Trägerschaft

- privat: Verein
-

---

Homepage

- <https://www.narrenschoepf.de/>

---

ISIL-Nummer

- DE-MUS-006815
- 

Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

