

# **Grimm-Welt Kassel**

## **Konzeption** (Kurzfassung)

**Präsentation in der Kulturkommission am 6. Juni 2013**

**hürlimann + lepp Ausstellungen**

## **Grimm-Welt Kassel – Konzeption der Ausstellung (Kurzfassung)**

Die neue Grimm-Ausstellung auf dem Weinberg ist für die kontinuierliche Weiterentwicklung der Kulturstadt Kassel ein großer Gewinn. Sie erweitert das Spektrum der kulturellen Institutionen um eine Themenwelt, die sich einer Vielzahl unterschiedlicher Ausstellungsformate bedient. Die Grimm-Welt wird dabei wissenschaftliche Forschungsstandards, populäre Zugänge und gestalterische Umsetzungen verbinden zu einer einzigartigen Welt aus sinnlicher Erkenntnis, haptischer Erfahrung und spielerischer Informationsvermittlung. Die Grimm-Welt richtet sich gleichermaßen an Kinder und Senioren, Familien und Schulklassen, Touristen und Einheimische, Experten und Laien, Kunstinteressierte wie Märchenverrückte. Dafür wird sie zahlreiche neue konzeptuelle Ansätze sowie szenografische Formate aufbieten. Eine im besten Sinn interdisziplinäre inhaltliche Herangehensweise verbindet sich mit ganz unterschiedlichen Präsentationsformen wie historischen Objekten, Film und Ton bis hin zu multimedialen Anwendungen sowie künstlerischen Installationen.

### **Das Thema**

Inhaltlich verfolgt die Grimm-Welt vor allem zwei Spuren. Zunächst sind es natürlich die von Jacob und Wilhelm Grimm gesammelten Märchen, durch die sie dem Publikum auch zuallererst bekannt sind. Sie werden in der Grimm-Welt im

Zentrum stehen. Mit den *Kinder- und Hausmärchen* kommt zu Beginn des 19. Jahrhunderts in Deutschland ein Repertoire von Geschichten, Figuren und Motiven in größeren Umlauf, das bis heute den kollektiven Bilderschatz und die kollektiven Fantasien national wie international prägt. Ihre ungebrochene Attraktivität liegt nicht zuletzt in der märchenhaften Gewissheit, dass die Herausforderungen und Reisen der Helden noch immer ein glückliches Ende finden. Zum anderen aber, und dieses ist die ungleich unbekanntere Seite des Grimmschen Schaffens, haben die Brüder Grimm uns mit ihrem Werk, allen voran dem *Deutschen Wörterbuch (DWB)*, ein bis heute aktuelles Verständnis von Sprache eröffnet: nämlich dass Sprache nichts Feststehendes, sondern ein Produkt von historischen Entwicklungen und gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen ist. Die Frage nach dem Verhältnis, in dem Mensch und Sprache zueinander stehen, begleitet die Ausstellung wie ein Subtext. In diesem Zusammenhang wird auch die politische Dimension des Grimmschen Werkes thematisiert.

### **Der konzeptionelle Zugang**

Die Ausstellungskonzeption nähert sich dem Kosmos der Grimms aus unterschiedlichen Richtungen. Wissenschaftlicher Bezugspunkt ist dabei nicht nur die engere literaturwissenschaftlich orientierte Grimm-Forschung, sondern auch neuere kulturwissenschaftliche Studien etwa zur Wissens- und Diskursgeschichte, Materialitätsforschung oder zur Geschichte der Emotionen. Sie fußt auf der Überzeugung, dass sich vor

allem aus einer interdisziplinären Perspektive heraus ein breites und heterogenes Publikum ansprechen lässt und dass nur so die Verbindung zu gegenwartsnahen Fragestellungen herstellbar ist. Gleichwohl ist die wissenschaftliche Perspektive nur eine von mehreren, die für die Konzeption leitend sind. Den Interessen eines breiten Publikums verpflichtet, setzt die Grimm-Welt ebenso auf künstlerische, vielfältige mediale und nicht zuletzt partizipative Zugänge. Gewährleistet wird dieser breite vermittlungsorientierte Ansatz durch eine modulare Ausstellungsstruktur, die von fünf zentralen Themenkomplexen ausgeht und sich in der Feingliederung an Begriffen aus dem Grimmschen Wörterbuch orientiert.

### **Die fünf thematischen Schwerpunkte**

Auch wenn die Ausstellung einen historischen Bogen von etwa 1800 bis heute spannt, strebt sie keineswegs eine chronologische Erzählung an. Denn es gibt nicht *die eine* Erzählung über Leben und Werk der Brüder. Vielmehr präsentiert sich die Ausstellung thesenhaft und setzt auf präzise Auswahl.

Die inhaltliche Matrix bilden fünf thematische Schwerpunkte:

**Wortspiele** behandelt die Grimms als Sprach- und Wortforscher, die mit Ihren Projekten einer „Naturgeschichte“ der Sprache auf der Spur waren und damit zugleich ein nationales Monument errichten wollten.

**Papierberge** richtet den Blick auf die Arbeitsweisen der Grimms und lernt sie als große Sammler von Geschichten und hingebungsvolle Verzetteler von Wörtern kennen.

**Fantasiewelten** entführt den Besucher nicht nur in die Welt der Märchen und macht sie mit dem Repertoire an Motiven, Figuren und Hintergründen vertraut.

**Wohngemeinschaften** zeigt die Lebens- und Wohnwege der Brüder Grimm auf. Inszeniert wird das Haus als biedermeierliche Wohnwelt wie als Märchentopografie in Form von süßen Lebkuchenhäusern, verwunschenen Schlössern, Hütten und Palästen.

**Bildungswege** verquickt den Erziehungsgang der Brüder Grimm mit ihren Einflüssen auf die Pädagogik und geht den Vorstellungen des Kindes in ihrem Werk nach. Wie viel Grimm heute noch in der Gegenwart steckt, erzählen Kinder und erwachsene Menschen aus Kassel und aller Welt mit ihren Erinnerungen an die Märchen.

### **Die Gliederung der Ausstellung**

Die fünf Themenschwerpunkte werden in 28 im Deutschen Wörterbuch vertretenen Einträgen von A – Z systematisch geordnet und in der Ausstellung phantasievoll entfaltet.

## Übersicht Begriffe, Themen, szenografischer Ansatz

<i>Glossarbegriff</i>	<i>Inhaltlicher Fokus</i>	<i>Szenografie</i>
<b>Entrée</b>		
<b>S</b> SCHNEEFALL	Die Unermesslichkeit und Macht der Wörter	medial und installativ
<b>T</b> TREPPE	Kasseler Treppen: Von Aschenputtels Schuh bis zu kadawittfelds Architektur	Außenraum/Gebäude
<b>Wortspiele</b>		
<b>B</b> BUCH	Ausgangspunkte: Weltdokumentenerbe, alle Bücher und Schriften der Grimms	objekthaft
<b>W</b> WORTARBEIT	Wörter als kleinste Bausteine des Grimmschen Schaffens: Ein Worttheater	interaktiv
<b>F</b> FRUCHT	Eine kurze Geschichte des Deutschen Wörterbuchs von 1838-2012	objekthaft und medial
<b>C</b> C	„Fremde“ Wörter: Nationalismus und Interkulturalität	informativ-interaktiv
<b>Ä</b> ÄRSCHLEIN	Schimpfwörter im <i>Deutschen Wörterbuch</i>	audio, interaktiv
<b>D</b> DOCUMENTA	<i>Buch der Wörter</i> : Kunstinstallation von Ecke Bonk	künstlerische Umsetzung
<b>Papierberge</b>		
<b>Z</b> ZETTEL	Zettel und Verzettlung: Die Arbeitsweise der Grimms	objekthaft, inszenatorisch
<b>A</b> ARBEITSZIMMER	Wo das Wissen produziert wurde	installativ
<b>O</b> ORGANISIERUNG	1400 Briefpartner, eine Unzahl freier Mitarbeiter: Das Grimmsche Netzwerk als Paradigma moderner Wissenschaft	medial, installativ
<b>Ö</b> ÖKONOMIE	Was mit Büchern zu verdienen war: <i>KHM</i> und <i>DWB</i> als ökonomische Projekte	objekthaft, medial
<b>Q</b> QUACKERER	Wettbewerb, Konkurrenz und Neid im Wissenschaftsbetrieb	Audioinstallation

### Fantasiewelten

<b>Ü</b>	<b>ÜBERSETZUNG</b>	Entstehungs- und Verbreitungsgeschichte der Märchen	objekthaft, animierte Schrift
<b>I</b>	<b>ILLUMINIEREN</b>	Die Bild-, Motiv-, und Figurenwelt der Märchen: Eine große Bildermaschine aus 110 Jahren Märchenfilm und 200 Jahren Illustrationsgeschichte	filmisch, objekthaft
<b>U</b>	<b>UNDING</b>	Die Macht der Dinge im Märchen: der giftige Apfel, die mordende Nähnadel u.a.	objekthaft, animiert
<b>L</b>	<b>LIST</b>	Installation, in der Kinder einen bösen Unhold austricksen müssen	künstlerisch, interaktiv
<b>P</b>	<b>PRINZESSIN/PRINZ</b>	Verkleidungsraum mit Kostümen namhafter Modeschöpfer	interaktiv
<b>M</b>	<b>MÄRCHENZEIT</b>	Ein Raum, in dem von berühmten Schauspielern Grimms Märchen erzählt werden	audiovisuell

### Wohngemeinschaften

<b>H</b>	<b>HAUS</b>	Wo und wie die Grimms gelebt haben: Eine Wohnbiografie	objekthaft, animiert
<b>N</b>	<b>NACHLASZ</b>	Möbel und Hausrat der Brüder Grimm: Eine Spurensuche	objekthaft, Schaudapot
<b>K</b>	<b>KLEINWELT</b>	Hausmär-, „chen“. Das Kleine bei Grimms von <i>Däumeling</i> bis Kleinschreibung	künstlerisch, medial
<b>G</b>	<b>GRAUS</b>	Märchenraum: <i>Das Märchen, von einem der auszog das Fürchten zu lernen</i>	künstlerische Installation

### Bildungswege

<b>V</b>	<b>VATER MUTTER KIND</b>	Die biedermeierliche Kleinfamilie und ihre Zerrbilder: Stiefmütter, falsche Väter und eigensinnige Kinder	objekthaft, medial
<b>E</b>	<b>ERZIEHUNGSGANG</b>	Die Bildung der bürgerlichen Subjekte Grimm und ihrer Selbstinszenierung	installativ
<b>R</b>	<b>ROTKAPPE</b>	Märchenraum: <i>Rotkäppchen</i> als Erziehungsdrama	künstlerische Installation
<b>J</b>	<b>JEDERMANN</b>	Kindheitserfahrung Märchen	Interviews
<b>XY</b>	<b>(ungelöst)</b>	Kriminelle Handlungen und das Recht in den Märchen	statistisch, medial

## **Die Glossar-Struktur**

Durch den konzeptuellen Ansatz in Form des Glossars ergibt sich jenseits der gewohnten historisch-chronologischen Gliederungen eine vielfältige Bezüge herstellende Ordnung des Grimmschen Kosmos, die der räumlichen Erzählstruktur einer Ausstellung entspricht. Diese ermöglicht eine Rhythmisierung der Ausstellungsbereiche, in den die Medien der Darstellung zwischen objekthaft, installativ, interaktiv, partizipativ etc. beständig wechseln. Das macht die Ausstellung immer wieder überraschend und kurzweilig und spricht ein heterogenes Publikum zielgruppenspezifisch an.

Darüber hinaus eröffnet das modulare Glossar die Möglichkeit, das Problem der schnellen Veraltung elegant zu umgehen, indem einzelne Begriffe und Themen über die Jahre neu gewichtet und ausgetauscht werden können. Denn die Gesamtstruktur der Ausstellung wird dabei nicht in Frage gestellt. Und schließlich bürgt die Struktur für die Anschlussfähigkeit einer Vielzahl von Sonderausstellungsthemen.

**hürlimann + lepp** Ausstellungen  
Annemarie Hürlimann, Prof. Nicola Lepp  
Halle am Wasser / Invalidenstrasse 50/51  
D - 10557 Berlin  
Email: [post@huerlimann-lepp.de](mailto:post@huerlimann-lepp.de)

Berlin, im Juni 2013