

nts exchange recipes and talk about
s and differences in smells, eating
ting rituals. They can then cook and

www.gramm.com

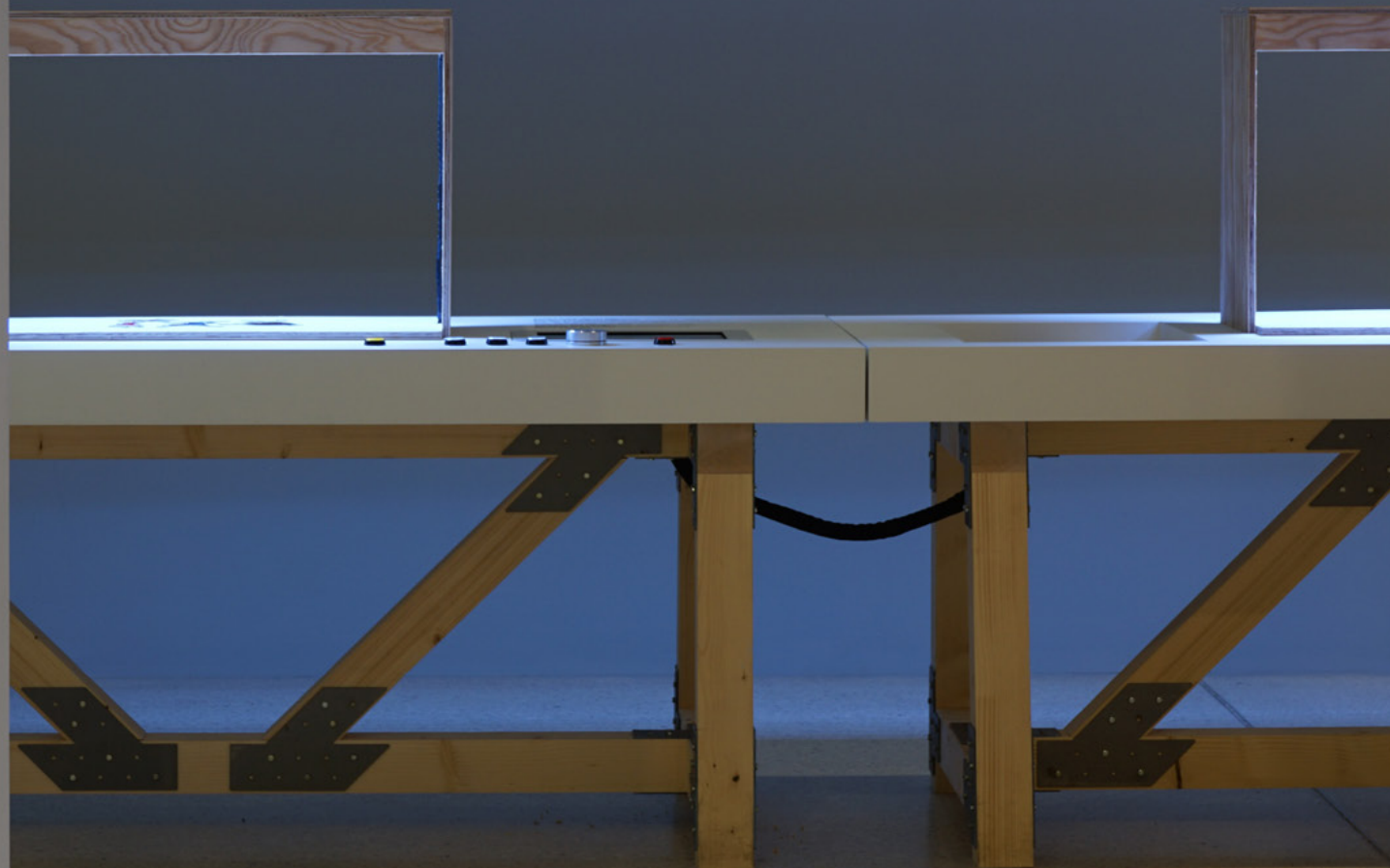
TABLE

ts échangeant des recettes et discutent
mmuns et différences entre les odeurs,
naires et rituels gastronomiques.
ts peuvent ensuite cuisiner ensemble
ur repas.

www.gramm.com

UNBOXING – ERZÄHL MIR DEINE GESCHICHTE/N

Gestaltung der Sonderausstellung für die Grimmwelt Kassel



Heike Raap und Ole Werner

Inhalt

Unsere Aufgabe – nüchtern und in aller Kürze	03
Die Grimmwelt Kassel – der Ausstellungsort	04
Das Modellprojekt – der Ausstellungsinhalt	05
Spezifische Problemlagen der Ausstellung	06
Der Grundtenor der Ausstellung	07
Strukturelle Aufbereitung der Inhalte	08
Die Ausstellungsgestaltung in Bildern	09
Ausstellungsbeteiligte	25
Bildnachweis	25
Kontaktdaten	25

Unsere Aufgabe – nüchtern und in aller Kürze

Für das Museum *Grimmwelt Kassel* galt es eine Ausstellung zu gestalten, um den Besuchern ein Modellprojekt nahezubringen. Hierbei handelte es sich um ein Forschungsprojekt im Bereich der Integrationsarbeit: Ausgehend von der Tradition des Geschichtenerzählens waren Methoden und Materialien entwickelt und erprobt worden, welche die Teilhabe geflüchteter Menschen an der Gesellschaft unterstützen.

Das Projekt wurde gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.

Unsere Leistung umfasste:

- Ausstellungskonzeption
- Szenografie
- Entwurf
- Ausführungsplanung
- Vorbereitung der Vergabe
- Aufbaukoordination

Bei dieser Dokumentation handelt es sich um ein Kondensat. Gerne gehen wir ins Detail und beantworten Ihre Fragen. Sprechen sie uns an!

Die Grimmwelt Kassel – der Ausstellungsort

Seit seiner Eröffnung im Spätsommer 2015 erfreut sich das Museum *Grimmwelt Kassel* internationaler Anerkennung. So kürte die britische Zeitung *The Guardian* das Museum zu einem der weltweit zehn „best new museums“ und die *National Geographic* führte es unter der Rubrik „best summer trips 2016“.

Neben diesen Auszeichnungen ließen auch die architektonischen Lobeerren nicht lange auf sich warten: 2016 wurde das Museum mit dem *Polis Award* in der Rubrik „Lebenswerter Freiraum“ ausgezeichnet.

Die *Grimmwelt Kassel* zeigt eine ständige Ausstellung, die das Leben, Werk und Wirken der Brüder Grimm auf vielfältige Weise vermittelt. Daneben bietet das Museum gut 300 Quadratmeter Raum für Sonderausstellungen.

Vom 30. August 2018 bis zum 24. Februar 2019 war hier die von uns gestaltete Ausstellung *UNBOXING – Erzähl mir deine Geschichte/n* zu sehen.



Die Grimmwelt Kassel. Foto: Nikolaus Frank

Das Modellprojekt – der Ausstellungsinhalt

Das Modellprojekt *Erzähl mir deine Geschichte/n** bewegte sich im Kontext der kulturellen Bildung. Es richtete sich an Menschen aller Altersgruppen, Kulturkreise und Herkunftsländer.

Ausgehend von der weltweit verbreiteten Tradition des Märchenerzählens wurden in diesem Projekt Methoden und Arbeitsmaterialien entwickelt, die die Teilhabe geflüchteter Menschen an der Gesellschaft unterstützen. Hierbei setzten die Projektbeteiligten das Augenmerk auf den kreativen Austausch und die empathische Verständigung, um über sprachliche und kulturelle Barrieren hinweg in einen Dialog zu treten. Die entwickelten Methoden und Materialien wurden in Workshops erprobt.

Das Projekt wurde sowohl für als auch mit geflüchteten Menschen entwickelt. Insgesamt wirkten zirka 400 Geflüchtete aus 16 Ländern, bundesdeutsche Bürger, Übersetzer, Künstler, Musiker, Filmschaffende und Märchenvorleser an der Realisierung des Projektes mit.

Die entwickelten Methoden und Arbeitsmaterialien wurden in einer Box zusammengefasst und bieten vielfältige künstlerische, musikalische und narrative Impulse. So beinhaltet die Box methodische Anleitungen, ein Märchenbuch in 13 Sprachen, eine Musik-CD, einen Rhythmus-Shaker, filmische Märchenlesungen, Kochrezepte und vieles mehr.

Bereits 9.000 Stück dieser Boxen fanden bis Ausstellungsbeginn ihren Weg in Flüchtlingsinitiativen und Bildungseinrichtungen. Darüber hinaus können die Materialien kostenfrei online abgerufen werden: <https://www.grimmwelt.de/en/grimmwelt-kassel/erzaehl-mir-deine-geschichten/download-der-materialien/>

**Erzähl mir deine Geschichte/n* ist der Name des Modellprojektes, während *UNBOXING – Erzähl mir deine Geschichte/n* der Ausstellungstitel ist. Zweiterer wurde erst nach Entwicklung der Ausstellungskonzeption festgelegt.



Für die musikalischen Impulse: Neben vielen anderen Dingen ist auch ein Shaker in der Materialienbox enthalten.

Spezifische Problemlagen der Ausstellung

In dieser Ausstellung wurden keine archaischen Artefakte oder anerkannten Sachverhalte in Szene gesetzt, die per se eine gewisse Distanz mit sich bringen. Hingegen handelte vieles von realen, lebenden Menschen und ihren persönlichen Geschichten. Diese Menschen haben sich freiwillig zur Teilnahme an Workshops bereit-erklärt, in diesen Arbeiten geschaffen und viel von sich preisgegeben.

Die Workshops boten den Menschen einen geschützten Raum. Dieser Gedanke des geschützten Raumes sollte im Rahmen der Ausstellung aufrecht erhalten werden: Keinesfalls durften sich die Geflüchteten im Kontext der Ausstellung in der Rolle von *Zootieren* wiederfinden.

Die in den Workshops geschaffenen Modelle, Zeichnungen und Collagen unterschieden sich deutlich von dem, was ein Besucher gemeinhin in einem Museum erwartet. Diese Arbeiten waren keine Ausstellungsstücke in dem Sinne, dass sie zum Ausstellen gefertigt worden waren. Sie waren vielmehr Spuren eines Prozesses, die wir nicht einer spontanen Bewertung durch den Besucher aussetzen wollten.

In diesem Zusammenhang galt es besonders, das Phänomen der Bilddominanz zu berücksichtigen: Objekte und Bilder werden deutlich schneller und leichter wahrgenommen und verarbeitet als beispielsweise Texte. Dies geschieht teilweise unbewusst. Ein flüchtiger Blick reicht, um einen ersten Eindruck zu gewinnen, der dann die Aufnahme weiterer Informationen, beispielsweise über Schrift oder Ton, entscheidend prägt. (Stichwort *Halo-Effekt*)

Hätten wir die in den Workshops geschaffenen Arbeiten in gewohnt musealer Weise präsentiert, wären sie beim Rezipienten automatisch in vorhandene Schemata einsortiert und nach diesen bewertet worden. Dies hätte sich in Bezug auf die Einschätzung der Qualität der Objekte und somit in der Einschätzung ihrer Erschaffer negativ auswirken und zudem Ablehnung hervorrufen können. Es musste also sensibel darauf geachtet

werden, die Ausstellungsinhalte in einen Rahmen zu setzen, der den Besuchern eine adäquate Deutung der betrachteten Objekte ermöglichte. (Stichwort *Framing*)

Wir entschieden daher, die Arbeiten der Workshopteilnehmer aus dem direkten Fokus zu nehmen und den Besuchern den Zugang zu ihnen ein klein wenig zu erschweren. Wir behandelten diese Arbeiten nicht als zu präsentierende End-ergebnisse, sondern als exemplarische Zeugnisse eines Prozesses.



Beispiel: Collagenständer.

Der Grundtenor der Ausstellung – der Blick nach vorn

Unser Grundgedanke bei der Konzeption der Ausstellung war es, das Modellprojekt nicht als etwas Abgeschlossenes zu betrachten, das es lediglich zu guter Letzt zu dokumentieren galt. Die Blickrichtung der Ausstellung sollte vielmehr klar der Zukunft zugewandt sein: In diesem Projekt waren Vorgehensweisen erdacht, getestet und evaluiert worden, die einen Beitrag zur Integrationsarbeit leisten. Ihre positiven Wirkungen hatten sie bereits in ihrer Entwicklungsphase bewiesen und würden es zukünftig noch deutlich weitreichender tun.

Wir nahmen also die Box mit den Methoden und Arbeitsmaterialien, packten sie aus und zeigten, wie man mit ihnen arbeiten kann.

Allgemeine Aspekte

- Die Ausstellung präsentiert das Modellprojekt und dessen Ergebnisse.
- Sie soll Neugier wecken und Unbehagen gegenüber Unbekanntem mindern.
- Die Ausstellung zeigt, wie man tätig werden kann und unterstützt vorhandenes Engagement in der Integrationsarbeit.

- Über Fakten und Ergebnisse hinaus vermittelt die Ausstellung einen atmosphärischen Eindruck der Workshops, die im Rahmen des Projektes stattfanden.
- Die Besucher werden zudem selbst in Workshop-Atmosphäre versetzt: Dies geschieht sowohl durch aktivierende Exponate als auch durch ein entsprechendes Begleitprogramm.
- Meist wird ein solches Begleitprogramm entlang der fertigen Ausstellung entwickelt. Wir schlugen jedoch vor, Ausstellung und Begleitprogramm parallel und in engem Austausch mit den Museumsdidaktikern und -pädagogen zu entwickeln. So konnten Raum- und Exponatplanung von Anfang an optimal zugeschnitten werden.
- Bei der Darstellung der Methoden und der Workshops steht immer das Prozesshafte im Vordergrund. Anklänge an Leistungsorientierung oder eine Bewertung der in den Workshop entstandenen Arbeiten treten in den Hintergrund.
- Die Ausstellung ist konsequent mehrsprachig angelegt: Alle Texte sind jeweils in Deutsch und Englisch vorhanden sowie in einer weite-

ren, wechselnden Sprache. Darüber hinaus werden fremdsprachige Führungen sowie Führungen in einfachem Deutsch angeboten.

Szenografische Aspekte

- Die Ausstellung ist bestimmt von einer hellen, freundlichen Atmosphäre. Sie wirkt klar und nüchtern, keineswegs folkloristisch.
- Der Werkstattcharakter und etwas leicht Provisorisches prägen das Bild.
- Museumsarchitektur und Werkstattcharakter werden in den Exponaten miteinander verschmolzen: Gelackte, weiße Flächen treffen auf unbehandeltes Holz und Metall.
- Es findet sich eine Vielfalt an Flügelmuttern, Klemmen und anderen, soliden aber lösbaren Verbindungen. Nichts ist wirklich fix, aber alles ist stabil.

Strukturelle Aufbereitung der Inhalte

Die Ausstellung ist entlang der in dem Projekt entwickelten Methoden aufgebaut. Sie bilden das Rückgrat, an dem sich alles Weitere entfaltet.

Es gibt vier Kategorien von Exponaten:

Methodenwände

Auf diesen werden 20 Methoden erläutert und die Materialien aus der Box präsentiert.

Exemplarisches

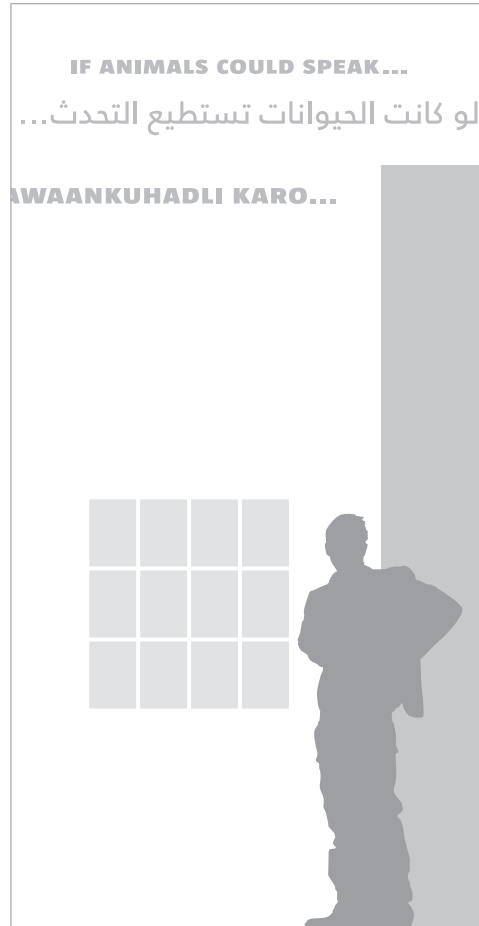
Zu einigen Methoden werden Arbeiten aus den Workshops gezeigt: Modelle, Collagen, Fotos. Diese befinden sich jedoch nie auf der Wandfläche, um eine Verwechslung mit den Materialien aus der Box zu vermeiden. Sie sind getrennt, aber in räumlicher Nähe zu finden.

Aktivierende Exponate

Zu fünf der Methoden entwarfen wir aktivierende Exponate, welche die kreative Atmosphäre der Workshops aufgreifen und zum Schaffen und Mitmachen auffordern.

RFID-Stationen

An diesen Stationen können die Besucher tiefere Einblicke in die Atmosphäre der Workshops erhalten, indem sie Videosequenzen aufrufen.



Prinzipieller Aufbau einer Methodenwand.

Sprachwolke

Sie zeigt je Wand den Namen der Methode in verschiedenen Sprachen und schwebt über der gesamten Ausstellung.

Methode

Auf einer schlanken Holzstele wird mehrsprachig die Anwendung der Methode erklärt, illustriert von einem Bild.

Arbeitsmaterialien

Die Materialien aus der Box werden im Original präsentiert: Druckerzeugnisse, Film- und Tondokumente. Letztere beiden sind in der Box auf einem USB-Stick enthalten.

Die Ausstellungsgestaltung in Bildern

Der Prolog – ein kurzes informatives Innehalten

Die Besucher betreten die Ausstellung durch einen abgedunkelten Bereich, der durch einen schallisolierenden Vorhang von der übrigen Ausstellungsfläche getrennt ist.

Hier werden die Besucher mit einem knapp zweiminütigen Animationsfilm begrüßt, der sie auf die Ausstellung einstimmt. Er fasst das Anliegen des Modellprojektes in einfachen Worten und anregenden Bildern zusammen.

Ein kurzes Innehalten, bevor die Ausstellung zum Erkunden und Mitmachen einlädt.

Den Film finden Sie unter:

<https://www.youtube.com/watch?v=lhtlJwzUf2I>



*Wie frisch geliefert: Die Original-Boxen mit den Arbeitsmaterialien im Zugang zur Ausstellung.
Foto: Nikolaus Frank*

Methodenwand – Beispiel „Musik. Machen!“

Diese Methode erstreckt sich über zwei freistehende Stellwände. Ihre Zusammengehörigkeit ist über die formale Gestaltung klar zu erkennen.

In diesem Fall werden als Material eine CD mit Musikstücken sowie ein Liederbuch präsentiert. Über Einhandhörer kann der Besucher konzentriert allen Musikstücken der CD lauschen.

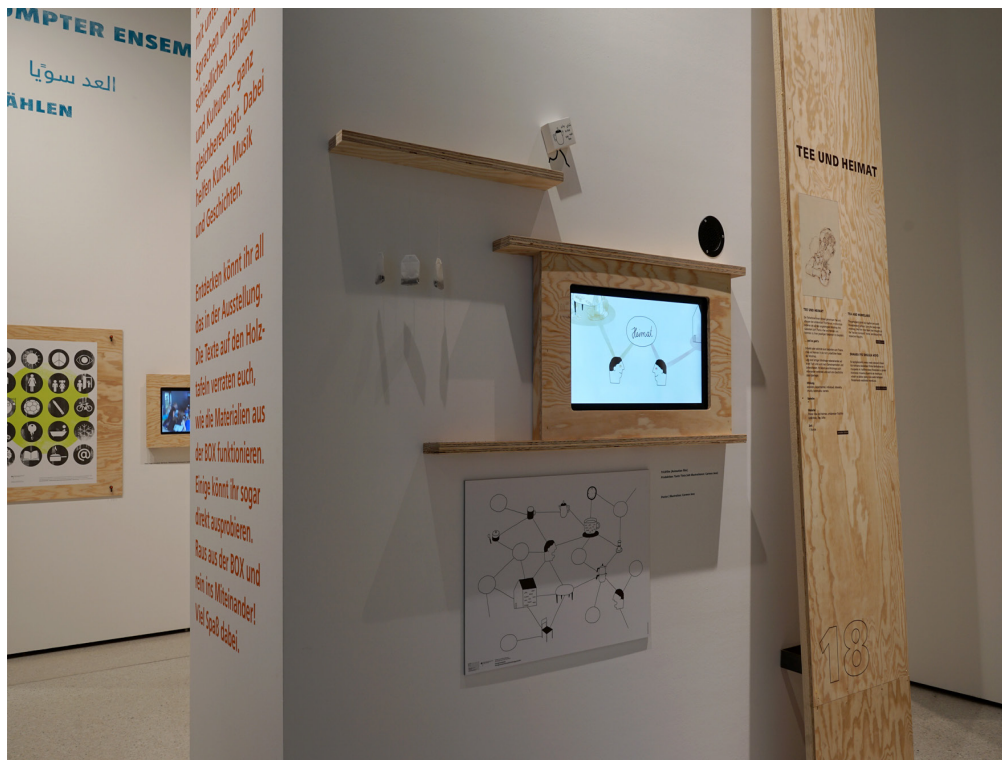
Nach langen Jahren entstaubten wir unsere Gitarren: Schließlich sollte die Positionierung der Einhandhörer nicht nur optisch ansprechend aussehen, sondern zudem auch akustisch keine allzu dissonante Notenfolge ergeben.



Bereits von weitem erkennbar: Bei dieser Wand ist Musik im Spiel. Foto: Nikolaus Frank

Methodenwand – Beispiel „Tee und Heimat“

Teebeutel, Schachtel, Poster sowie ein Film, der die Anwendung des Posters zeigt, sind die Materialien dieser Methode. Der Film – in der Box auf einem USB-Stick enthalten – wird für die Ausstellung auf einem Monitor „entpackt“.



Jede Methodenwand ist individuell gestaltet. Die szenografische Idee des Werkstatthaften verbindet sie.

Methodenwand – Beispiel „Wenn Tiere sprechen könnten“

Bei vielen der entwickelten Materialien handelt es sich um „zweieinhalbdimensionale“ Druckprodukte, wie etwa beidseitig bedruckte Karten. Mit lustvoller Vielfältigkeit in der Art der Präsentation rückten wir ihnen zu Leibe.



Es grinst das Gestalterherz, wenn es gilt, etwas gewollt hemdsärmelig aussehen zu lassen!



FANTASTIK MIMARILER
DISMAYAASHA CAJIIB
IMAGINAIRES



FANTASTISCHE
ARCHITEKTUREN

ORTAK YÖNLERİ KEŞFEDİN
GEMEINSAMKEITEN
HELLO, ...
BONJOUR, ...



HALLA

GEMINSAM
KEITEN
ENTRUCKEN

What is the BOX

The BOX opens worlds full of stories. In it you will find lots of images with instructions. They make it possible for people who speak different languages and come from different countries and cultures to get to know one another - on completely equal terms. This is where art, music and stories can help.

You can find out all about it in the exhibition. The written texts on the wooden boards will tell you how the materials in the BOX work. You can even try some of them out straight away. So get out of the BOX and get involved! Have fun.



Mal mehr, mal weniger luftig: Zeitweise tummeln sich zwei Schulklassen parallel in der Ausstellung, da braucht man Platz. Foto: Nikolaus Frank

Aktivierendes Exponat – Digitale Collage und Forum

Ein Breakdancer mit Fischkopf? Ein schüchternes Flügelwesen? Bei diesem Exponat handelt es sich um eine interaktive Videoinstallation. Die Besucher werden gefilmt und können sich auf einer Projektionswand – mit Tierattributen versehen – in Aktion betrachten.

Ein Exponat, welches abseits jeder Didaktik einfach Spaß macht: Man braucht keine Vorkenntnisse, man kann einfach loslegen. Auf launige Weise werden mehrere Personen gleichzeitig aktiv: Besucher werden zum Publikum oder zu Mitspielenden, Kommunikation ist vorprogrammiert. Die Eignung des Exponats für heterogene Gruppen ist herausragend: Merkmale wie Alter, Bildung oder Sprache spielen keine Rolle.

Des weiteren bietet das quirlige Treiben viele Anreize zum Teilen von Fotos und Filmaufnahmen via Smart Devices. Ein schöner Begleiteffekt in Sachen Außenwirkung und Werbung.

Die Gestaltung des Exponats – der Entwurf der Tierattribute sowie seine Installation und Programmierung – stammt von *Badaboom Berlin*, Daniel Huber und Alessandro Maggioni.

Das zentral positionierte Exponat erfüllt zwei Funktionen. Es bringt Menschen in Bewegung oder aber zur Ruhe: Schaltet man die Videoinstallation aus, bietet sich hier Raum für Filmvorführungen, Vorträge und Gespräche.



Interaktion für bis zu sechs Spielende oder Raum für Vorträge und Filmvorführungen. Foto: Nikolaus Frank

Aktivierendes Exponat – Rhythmen

Den Monitor konzentriert im Blick sitzen die Besucher auf Cajons. Auf den Monitoren sehen sie Videos, in denen Musiker verschiedene Rhythmen spielen, auf dem Kopfhörer hören sie den passenden Ton sowie ihren eigenen Sound. Sie können die vorgegebenen Rhythmen für sich mittrommeln oder sich einander zuwenden.

Musik ist ein starkes nonverbales Mittel, um miteinander in Kontakt zu treten. Dieses Exponat repräsentiert die musikalischen Workshops und durchbricht als Hintergrundgeräusch gewollt die museale Stille.

Des weiteren bietet sich dieses Exponat mit insgesamt fünf Cajons für Workshops im Rahmen des Begleitprogramms der Ausstellung an.



Konzentriert unbekannte Rhythmen erkunden oder gemeinsam mit anderen musizieren. Foto: Nikolaus Frank

Aktivierendes Exponat – Kleckskreationen

Verschiedene vorgedruckte Kleckse laden die Besucher ein, sie mit schwarzen Stiften zeichnerisch zu ergänzen. Tiere, Monster, Feen, Landschaften, Architekturen – es ist alles erlaubt, was die Fantasie hergibt.

Wer mag, kann seine Zeichnung in der Ausstellung aufhängen. So entsteht eine anregende Wand, vor der man schmunzelnd schauen, errahnen und kommentieren kann, was den Vorgängern so durch den Sinn gegangen sein mag.

Die Kleckse entstammen einem Poster, welches in der Materialienbox enthalten ist.

Und die Zuschauer zeichneten sich die Finger wund. Ach, würde Planung nur immer so gut funktionieren: Dieses Exponat war ein Kracher in Sachen Besucherbeteiligung!



Für jeden Besucher die richtige Höhe.



Nabe der Zeichenpulte befinden sich Wandtafeln, an denen die Besucher ihre Kleckskreationen befestigen können.

Aktivierendes Exponat – Trickfilmstationen

Die Besucher können auf einfachem Wege Trickfilme schaffen. Dabei nutzen sie die Figuren aus dem Märchenwimmelbild von Stella Dreis.

Es wird mit technologischen Mitteln eine narrative Methode aus dem Workshop nachempfunden: Was geschieht, wenn das Rotkäppchen auf den Esel aus den Bremer Stadtmusikanten trifft? Wird er sie auf sich reiten lassen? Oder muss sie ihn dafür erst mit Kuchen bestechen?



Funktional: Die Ablage der Märchenfiguren.

ts exchange recipes and talk about
s and differences in smells, eating
ong rituals. They can then cook and

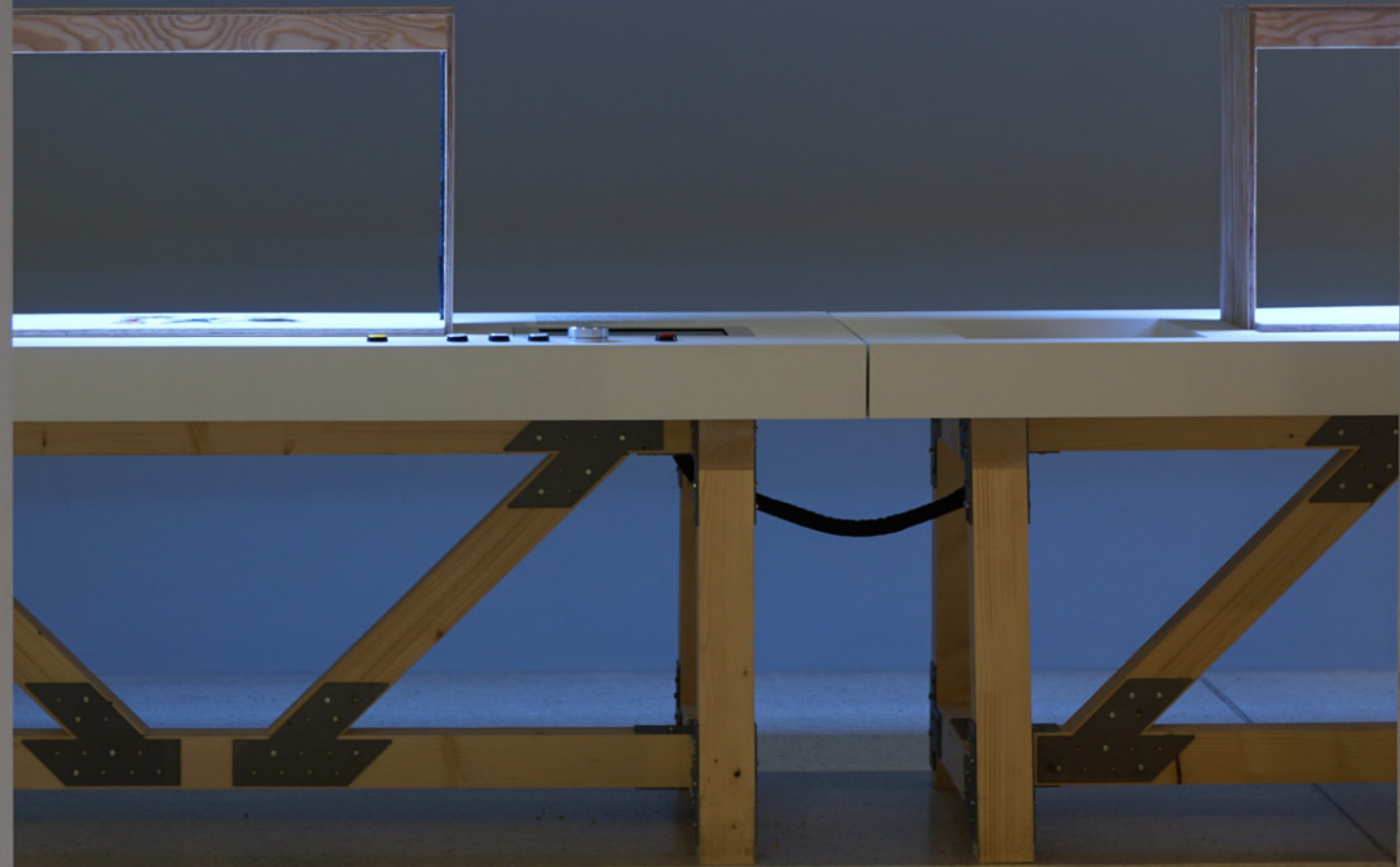
www.berlin.de

TABLE

ts échangent des recettes et discutent
smells et différences entre les odeurs,
rituels gastronomiques.
ts peuvent ensuite cuisiner ensemble
à table.

www.berlin.de

*Der Besucher entscheidet, ob sein Film Teil der Ausstellung werden soll.
Falls er dies möchte, wird sein Film gemeinsam mit anderen in einer
Endlosschleife hier oberhalb der Trickfilmstationen projiziert.*



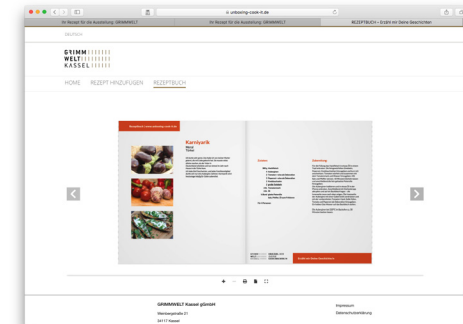
Aktivierendes Exponat – Interaktives Kochbuch

Essen und Trinken sind eine Notwendigkeit im Leben eines jeden. Zum einen ist die Zubereitung von Speisen kulturell geprägt, zum anderen eine Frage der Individualität. Beide Aspekte kommen in diesem Buch zusammen.

Die Besucher blättern per Gestensteuerung durch das virtuelle Rezeptbuch. Ferner können sie selbst über eine Internetseite eigene Rezepte und Geschichten einreichen. Diese erscheinen dann zum einen in der Ausstellung, zum anderen können sie als Rezeptbuch auf der Internetseite angesehen und heruntergeladen werden.

Es entsteht ein Ausstellungsstück, welches in seiner Gesamtheit dokumentarisch einen Happen aus der Lebenswelt der Besucher zeigt.

Dieses Exponat bietet sich für eine Verzahnung mit dem Schulunterricht und der Vermittlung in Lehrerworkshops an.



Zugehörige Internetseite.



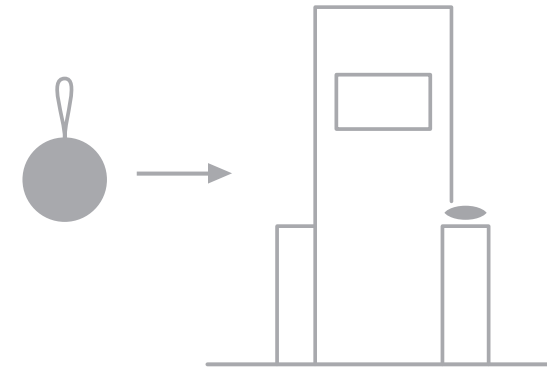
Mit dem Beamer projiziert, per Gestensteuerung durchblättert: das virtuelle Kochbuch.

RFID-Stationen – Verknüpfung von Objekten mit ihrem Entstehungsprozess

Die Besucher sollen in der Ausstellung einen Eindruck der Workshops erhalten. Hierbei steht das Prozesshafte im Vordergrund: So soll etwa die Atmosphäre, das aktive Tun, die Reflexion oder das kommunikative Miteinander der Teilnehmenden gezeigt werden.

In den Workshops wurden Methoden erprobt, die auf dem narrativen, musikalischen und bildnerischen Schaffen fußen. Die Arbeiten der Teilnehmer – Collagen und Modelle –, die während dieses Prozesses in den Workshops entstanden, sind in der Ausstellung zu sehen.

Zu diesen Arbeiten können die Besucher filmische Eindrücke aus den Workshops erhalten. Bei den Arbeiten hängen handschmeichelnde, handtellergroße Objekte: RFID-Transponder. Tragen die Besucher diese zu den nahegelegenen RFID-Stationen und legen sie dort ab, werden die zugehörigen Daten auf dem Bildschirm abgespielt. Eine RFID-Station ist von jeweils zwei Seiten gleichzeitig nutzbar.



Handschmeichelnder RFID-Transponder aus lackiertem MDF. Durchmesser: 12 cm.



RFID-Station, beidseitig zu nutzen.

Variable Sitzgelegenheiten – 20 Lümmel schweifen durch die Ausstellung

Bei Vorträgen sammeln sie sich im Forum, anschließend verteilen sie sich in der Ausstellung und finden ihren Platz, wo immer sie gerade gebraucht werden.

Die Sitzmöbel tragen den Namen *Lümmel*. Sie sind leicht, robust und langlebig. Hätte es sie nicht bereits im Handel gegeben, hätten wir sie entwerfen müssen.

Die *Lümmel* werden nach Ende dieser Ausstellung weiter in der Museumspädagogik der *Grimmwelt Kassel* genutzt werden.



Schmökern im mehrsprachigen Märchenbuch. Foto: Nikolaus Frank

Ausstellungsbeteiligte

Eine Ausstellung stemmt man nie im Alleingang. Von der Museumsleiterin bis zum Verwaltungsangestellten gaben alle ihr Bestes, um eine Ausstellung zu schaffen, welche die Besucher einlädt und anregt.

Eine Auflistung aller Beteiligten finden Sie in der Pressemappe zur Ausstellung:

http://www.raap-design.de/pdf/20180830_Pressemappe_UNBOXING.pdf

Bildnachweis

Alle in der Dokumentation nicht anderweitig gekennzeichneten Abbildungen: Heike Raap.

Designer/-in

Ole Werner
Heckerstraße 30c
34121 Kassel

ole_werner@entwurfsraum.de

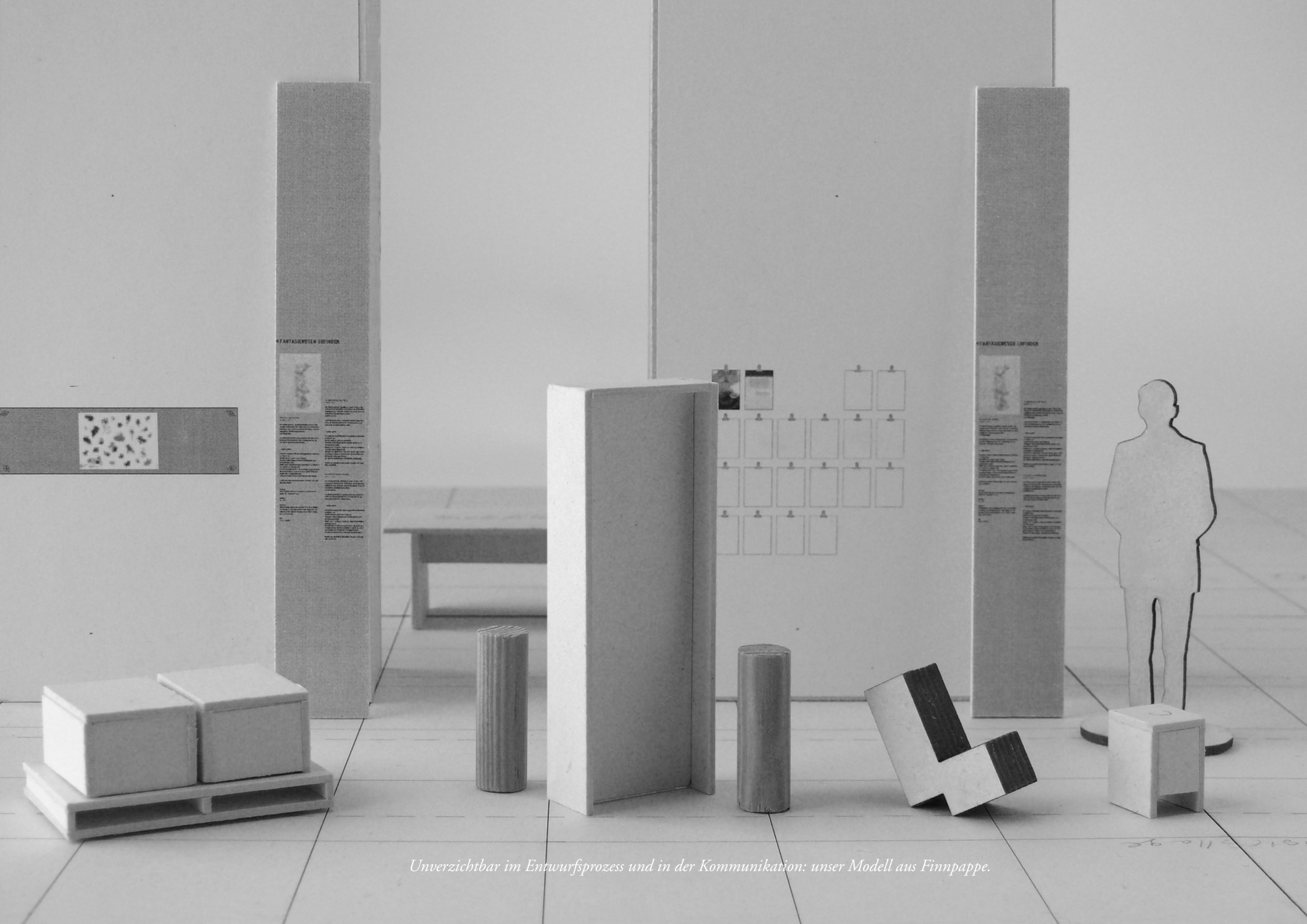
Heike Raap
Pastoriusstraße 27
90480 Nürnberg

raap@raap-design.de

Auftraggeber

Grimmwelt Kassel gGmbH
Weinbergstraße 21
34117 Kassel

info@grimmwelt.de



Unverzichtbar im Entwurfsprozess und in der Kommunikation: unser Modell aus Finnpappe.