

GRIMM

WELT

KASSEL

HINTERGRUND und BETEILIGTE | Kassel, 09.04.2019

FinsterWald – Finde Deinen Weg durch den Märchenwald zur magischen Lichtung

Ausstellung vom 10. April bis 06. Oktober 2019

Idee und Konzept

Als Ausstellungshaus lässt die GRIMMWELT Kassel die Brüder Grimm und ihr Werk in der Jetztzeit ankommen. Mit der Ausstellung »FinsterWald« wird dieser Weg weiter gegangen und erstmals eine rein digitale Präsentation gezeigt: Sie erweckt mit Licht und Schatten die Märchenwelt der Brüder Grimm zum Leben und kommt dabei ganz ohne Sprache und Objekte aus. Die Geschichte wird räumlich erzählt: 18 Projektoren inszenieren einen architektonischen Stelen-Wald, neun verschiedene Soundschleifen erzeugen die passende akustische Atmosphäre. Durch einen dichten Vorhang tritt der Besucher ein in den »FinsterWald«. Auf seiner eigenen Heldenreise entdeckt er das, was er mitbringt. Die Ausstellung gibt keine Route vor, es existiert auch keine Linearität oder Chronologie.

Das Motiv der Transformation

Ein Stück weit scheinen in Märchen Bilder der antiken Heldenreise auf, und auch in den Übergangsriten früherer Gesellschaften oder Naturvölker zeigen sich Analogien: Die Geschichten und Riten beginnen mit einer Trennung: Absichtlich oder unabsichtlich wird die Hauptfigur aus ihrem Lebensumfeld gerissen. Sie verlässt die Heimat, um die Welt zu sehen oder wird verstoßen, ausgesetzt, weggegeben. Ein klassisches Beispiel: »Hänsel und Gretel«. Im Wald folgt eine Art Schwellen- oder Schwebezustand mit tiefgreifender Verunsicherung und zahlreichen Prüfungen. Wer die Prüfungen gut besteht, wird zum Held geboren, verinnerlicht seine neugewonnenen Kräfte und nimmt eine veränderte Rolle und Position ein – auch dann, wenn er in sein früheres Leben zurückkehrt. Mit dieser Phase der »Integration« ist die Verwandlung abgeschlossen, auch die Umgebung hat sich meist verändert. Der Lohn für den Mut zur Veränderung kann ein ganzes Königreich sein, die Hand der Prinzessin, ein Schloss, unermessliche Reichtümer. Ein gutes Beispiel ist das Märchen »Der Eisenhans«: Dort befreit der Königssohn den wilden Mann, wird von ihm in den Wald entführt und muss ihm dienen. Er scheitert und muss den Wald verlassen, wird aber gleichzeitig »vergoldet«. Nach zahlreichen weiteren Prüfungen, denen er sich nun mutig stellt, gewinnt er das Herz der Prinzessin und befreit obendrein den Eisenhans von seinem Fluch.

Generiert ist die Installation aus Buchstaben – der kleinsten Einheit einer jeden Geschichte. Im »FinsterWald« bilden die Buchstaben allerdings keinen Text sondern sich verwandelnde Bilder und sind damit selbst Protagonisten der Transformation – ein kleines Zitat aus der Sprachforschung der Brüder Grimm, denn auch die Sprache unterliegt einem permanenten Wandel.

Der Wald – Sehnsuchtsort und Räuberhöhle

Der finstere Wald war und ist der ideale Ort für diese Transformationsgeschichten.

Ursprünglich steht er für das Unbewusste, Unzivilisierte, Wilde, und auch für konkrete Bedrohung, denn es war der Ort, wo die Räuber hausten und ihr Unwesen trieben. In der Zeit der Romantik und für die Brüder Grimm wurde der Wald dann erstmals zu einer Art Sehnsuchtsort. Begriffe wie »Waldeinsamkeit« tauchten auf und besetzten den Wald mit einer Vielzahl romantischer Gefühle. Bis heute ist der Wald hierzulande ein emotional stark aufgeladenes, symbolträchtiges Bild: Ein perfekter Rahmen für Geschichten vom Wachstum, auch weil er selbst wächst und wuchert. Der Waldrand bildet die Schwelle zwischen Kultiviertem und Urwüchsigem, zwischen Hell und Dunkel, Bekanntem und Fremdem. Jeder kennt das Gefühl, wenn man im Sommer vom Freien in den Wald eintritt. Es wird kühl, dunkel und auch schlagartig ruhiger.

Beteiligte

Das »FinsterWald«-Team der GRIMMWELT Kassel

Produzent: Peter Stohler

Peter Stohler ist seit Anfang des Jahres neuer Geschäftsführer der GRIMMWELT und als Programmleiter auch für die programmatische Ausrichtung des Hauses verantwortlich. Er stammt aus der Schweiz, studierte in Zürich, Amsterdam und London Kunst- und Filmwissenschaft, Weiterbildungen im Kulturmanagement folgten. Als Beauftragter für Kulturprojekte des Kantons Basel-Stadt förderte er von 2007 bis 2013 Kunst, Film, Videokunst, Fotografie und Musik. Zuvor war er Kurator und Museumsleiter in Zürich, Genf und Altdorf. Bevor er die GRIMMWELT wechselte leitete er seit 2013 das Kunst(Zeug)Haus Publikationen zu Kunst, Fotografie und Design der Gegenwart.

Kurator: Mirko Zapp

Mirko Zapp entwickelte Idee und Konzept der Ausstellung »FinsterWald« und verantwortet sie als Kurator. Er realisierte Ausstellungen vor allem im Bereich Fotografie und stellte auch bereits eigene Arbeiten aus. Mirko Zapp studierte Politikwissenschaft und Geschichte in Göttingen und arbeitete in der Folge für zwei große deutsche Stiftungen u. a. als Programm-, Kampagnen- und Bereichsleiter in den Bereichen Kommunikation, Kultur, Bildung und Gesellschaft. Zudem war er journalistisch tätig, schrieb und bloggte u.a. für stern.de. 2017 wechselte er nach Kassel und ist seitdem für die Kommunikation der GRIMMWELT Kassel verantwortlich.

Koordination: Manuela Greipel

Manuela Greipel ist seit 2015 für die Gestaltung in der GRIMMWELT Kassel verantwortlich, entwickelte die Kommunikationsmaterialien für den »FinsterWald« und koordinierte den Aufbau der Ausstellung. Sie studierte Visuelle Kommunikation an der Kunsthochschule Kassel und realisiert freiberuflich internationale und interdisziplinäre Projekte im In- und Ausland. Sie bewegt sich in den Bereichen Kultur und Unternehmenskommunikation sowie den Themenfeldern Gestaltung und Kommunikation im Raum, sowie Typografie und Grafik/Editorial Design.

Technik: Rolf Tonhäuser

Vermittlung: Julia Ronge

Verwaltung: Lucija Gudlin, Timo Vogt

Das »FinsterWald«-Team von URBANSCREEN

Produktion: Majo Ussat

Majo Ussat arbeitete als freier Künstler und als Regieassistent von Gustav Gisiger. Als Brand Development Manager für das Medienunternehmen Studio100 produzierte er Fernsehformate und Hörspiele. Im Jahr 2000 gründete er die Eventmarketingagentur JOKMOK. Seit 2011 ist er bei URBANSCREEN, wo er zunächst als Produktionsleiter und Business Development Berater tätig war; im Jahr 2017 wurde er dann einer der beiden Geschäftsführer. Hier leitete er bereits diverse preisgekrönte Großproduktionen, unter anderem im Gasometer Oberhausen oder auch auf der Luminale in Frankfurt. Zuletzt war er im Rahmen der Eröffnungsfeierlichkeiten des „Deutschlandjahres“ des Goethe Institutes mit URBANSCREEN in den USA.

Kreative Leitung: Till Botterweck

Till Botterweck ist Diplom-Ingenieur der Architektur und arbeitete als Bühnenbildner und Videokünstler für Choreographen und Regisseure wie Samir Akika, Michael Talke und Urs Dietrich. Im Jahr 2006 war er einer der Mitbegründer von URBANSCREEN. Seitdem hat er hier unter anderem die Oper von Sydney, den Gasometer in Oberhausen oder auch das Karlsruher Schloss als Art-Direktor inszeniert.

Konzept, Regie, Dramaturgie: Justin Koch

Justin Koch ist Medienkünstler, Filmemacher und Autor. Nach seinem Studium an der Hochschule für Gestaltung am ZKM Karlsruhe realisiert er künstlerische Kurzfilme oder Musikvideos und schreibt Drehbücher für Spielfilme und Serien. Für diverse Agenturen konzipiert er Werbungen, die er auch als Regisseur umsetzt. Seit 2018 arbeitet er zusammen mit URBANSCREEN an Rauminstallationen und künstlerischen Arbeiten im Bereich Projection Mapping.

Art Direktion: Julian Hölscher

Julian Hölscher hat ein Design-Diplom der Universität der Künste in Bremen. Er arbeitet als Grafikdesigner für verschiedene Designbüros und als freiberuflicher Grafik- und Motion-Designer. Seine Arbeit umfasst großformatige Videomappings, Bühnenbilder, Skulpturen und Medienfassadengestaltungen. Im Jahr 2012 trat Julian URBANSCREEN bei und hat hier bei zahlreichen internationalen Projekten mitgewirkt, etwa bei der Illumination der Rice University in Houston oder dem Luxembourg Light Festival. Darüber hinaus ist er nach wie vor freiberuflich für andere Auftraggeber tätig und hält Designvorträge.

3D Artist & 3D Software engineering: Jonas Schell

Jonas Schell erschafft durch Algorithmen ästhetische Welten. Diese Verbindung von Informatik und künstlerischem Ausdruck spiegelt sich auch in seinem Werdegang wieder. Nach seinem Abschluss an der FH-Düsseldorf (B.Eng.) studierte Jonas – im Rahmen des Fulbright Stipendiums – Digitale Medien an der Drexel Universität in Philadelphia. Seinen Master of Arts in Digitale Medien erlangte er 2018 an der Hochschule für Künste Bremen. Nach vielen Jahren der freien Zusammenarbeit, ist Jonas nun seit Ende 2018 fest bei URBANSCREEN angestellt.

Motion Graphic Design, Schnitt: José Buendía

Motion Graphic Design: Ana Cristino Romão, Eike Buff, Lukas Neumann

Technischer Aufbau: Armin Jakob

Sounddesign: Janis E. Müller