



Verlaufen würden man sich ohne sie wohl nicht – die großen Neonbuchstaben sind eher dazu da, dass der Besucher auf seinem Parcours keines der 26 Ausstellungskapitel übersieht
Fotos: Jan Bitter

Im Polycarbonat-Buchseiten-Wald
Die Architektur der Grimmwelt-Dauerausstellung

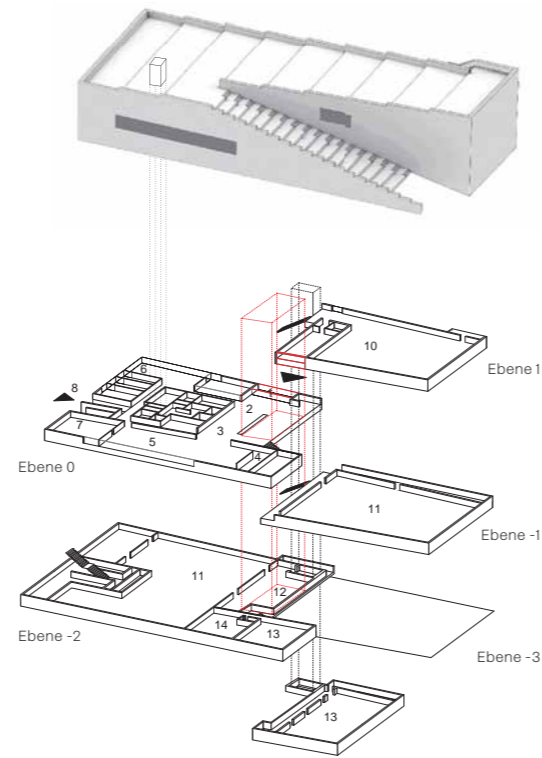
Groß sind die Erwartungen: ein Museum, das die Geschichten, das Leben und die Forschungstätigkeit der Brüder Grimm mit neusten medialen Ausdrucksmitteln erfahrbar macht, für Erwachsene genauso wie für Kinder. Die beiden Räume, die das Haus für die Dauerausstellung bereitstellt, haben weder komplizierte Geometrien, noch einen Außenbezug. Von dieser Seite also wenig Zwänge und Einschränkungen für die Kuratorinnen Annetta Hürliemann und Nicola Lepp und die Ausstellungsarchitekten Holzer Kobler bei der Umsetzung ihrer Grimmwelt.

Schwarz gestrichen und in Neonlicht getaucht, wirkt der erste Ausstellungsraum auf Ebene -1 unerwartet kühl. Auf der gesamten Fläche sind in regelmäßigen Abständen transluzente Wände – Polycarbonatplatten auf einer Stahlunterkonstruktion – aufgestellt. Aus ihnen ist ein Weg herausgeschnitten, der schräg in den Raum hinein- und im spitzen Winkel wieder herausführt. Die Schichtung der Wände erzeugt eine beeindruckende Tiefe, der Weg entwickelt einen enormen Sog. Eigentlich möchte man ihn gleich bis ganz nach hinten durch gehen, doch wird man immer wieder aufgehalten: Überall ist etwas ausgestellt zwischen den Wänden, immer wieder gelangt man, mal mehr, mal weniger überraschend, in Ausstellungskabinette links und rechts vom Weg. Neonbuchstaben von Ä bis Z markieren in loser Folge die Ausstellungskapitel; es sind die Anfangsbuchstaben von Begriffen aus dem Grimm'schen Wörterbuch (Ärschlein bis Zettel).

Den Buchstaben folgend, gelangt man durch den hell erleuchteten sogenannten Auftakt-Raum (den Luftraum des Treppenhauses) in den zweiten Ausstellungsraum eine Ebene tiefer. Die Struktur aus Polycarbonatstellwänden ist hier weitergeführt. Doch während man oben meinte, auf dem perspektivisch herausgeschnittenen Weg durch Buchseiten zu gehen, irrt man hier auf labyrinthischen Pfaden durch einen Wald. Man betritt eine Lichtung mit der „Märchenbombe“ der Künstler Lutz & Guggisberg, die kleine Fabelwesen freilässt. Daran grenzt ein Märchenwald an, dessen Bäume riesige Bürsten zu sein scheinen. Hier ein Hexenhaus, dort ganz banale weiße Wände mit Bildschirmen und Kopfhörern, mit allerlei interaktiv benutzbaren Stationen. Zum Ende hin begegnet man am Wegesrand historischen Fotos, Zeichnungen, Urkunden und Schriften der Brüder Grimm und ihrem auf wenigen Quadratmetern in einem Stahlgerüst zusammengeworferten Möbel-Nachlass. Der Weg nach oben führt wieder durch den Auftakt-Raum, vorbei an hochglanzlackierten Baumwurzeln von Ai Weiwei. Hier erfährt man, wie stark sich Gegenstände durch Verfremdung mit Bedeutung aufladen lassen. **Philipp Oetter**

- 1 Eingang
- 2 Foyer
- 3 Shop
- 4 Garderobe
- 5 Café
- 6 Verwaltung
- 7 Küche
- 8 Anlieferung
- 9 Museumspädagogik
- 10 Sonderausstellung
- 11 Dauerausstellung
- 12 Auftakt-Raum
- 13 Technik
- 14 Lager

Der nüchterne „Auftritt-Raum“ erschließt alle Ausstellungsebenen. Hier wird auch das Splitlevel-Prinzip des Hauses deutlich. Auf der untersten Ebene: die farbig lackierten Wurzeln von Ai Weiwei



Ein alter, aber immer noch wirkungsvoller Trick: Ein Spiegel verlängert den in die „Buchseiten“ eingeschnittenen Weg

Wo Objekte, hier das „Hexenhaus“, mehr Platz brauchen, sind die Polycarbonatwände einfach ausgeschnitten und erinnern an abstrahierte Baumkronen



In den Vitrinen auf Ebene -1 sind Originalschriften ausgestellt. Hier wird alles rund um die Sprachforschung der Grimms verhandelt.

