

Warum mein Sohn nicht lernen soll im Museum

Ein Gesprächsimpuls zum Anspruch der Unterhaltung und zur Wirklichkeit der Bildung in Museen

Mein Sohn wird im September drei Jahre alt. Er ist sich schon seit einiger Zeit seiner selbst bewusst und befindet sich gerade in der Phase, in der das physikalische Experiment wesentlichen Aktivitätsraum einnimmt (fliegt, fällt runter, bleibt heil, geht kaputt, kann schwimmen, geht unter ...). Er kann ebenso schon ganz gut – zumindest prinzipiell – zwischen Mein und Dein unterscheiden. Er ist in der Lage, abstrakte Begrifflichkeiten zu verstehen und sie mit objektiven Tatsachen zu verknüpfen, und er kann bestimmte Kausalitäten antizipieren. Sein Langzeitgedächtnis ist noch nicht ausgebildet, rein entwicklungspsychologisch gesehen, muss es das in seinem Alter auch noch nicht sein.

Obwohl das schon eine Menge Fertigkeiten sind, gehört er mit diesen Merkmalen noch nicht zu den Zielgruppen der Museen. Sie setzen bei ihren Besuchern besondere Kompetenzen und Kenntnisse voraus. Zum Beispiel definiert sich Museum als Ort des kollektiven Gedächtnisses. Und an was soll sich mein Sohn schon erinnern, wenn er erst einmal das Vergessen üben muss.

Als Zielgruppe für ein Science Center kämen er und seine Altersgenossen schon eher in Frage. Hier hat das Vergessen zwar auch eine Funktion, aber die liegt sehr viel mehr im Prozess der Informationsverarbeitung und in der Selektion von Nachrichten und Sinneseindrücken. Der Pädagogik und ihrem direkten Zugriff im Bildungs- und Lernort Museum entzieht sich mein Sohn also im Moment noch, denn seine Steuerungsbereitschaft hat sich noch nicht so weit ausgebildet, als dass er schon ein formbares Subjekt im Bemühen bildungspraktischer Anstrengungen wäre.

Natürlich war mein Sohn schon seit seinen ersten Tagen mit uns auf verschiedenen Ausstellungseröffnungen und Museumsveranstaltungen, aber ich denke, er wird keine Folgeschäden davontragen.

Wenn mein Sohn die Hälfte seines Kindergartenlebens hinter sich hat, wird es schon ernster mit den Bemühungen um ihn als Teil einer Gruppe, die später einmal zu den (konsumierenden und möglichst kundengebundenen) Museumsbesuchern gehören könnte. Noch ernster wird es, wenn er dann in das schulfähige Alter kommt und die Pädagogik in ihrer ganzen Breite und Ernsthaftigkeit nach ihm und seinem Umfeld greift. Er reift nun langsam heran zu einem kleinen „Homo museabilis“.

Gleichzeitig wird er mit wachsender Erfahrung aber auch nach und nach von anderer Seite abgelenkt und zunehmend den Eindruck gewinnen, dass die Welt aus den unterschiedlichsten Formen angenehmer unterhaltender Abwechslungen besteht, aus denen er so ganz nebenbei auch noch etwas Nützliches für sich und seinen Alltag lernen kann: Es gibt den KIKA-Kinderkanal auf ARTE oder „logo!“, die Nachrichtensendung für Kinder im ZDF, es gibt die CD-ROM von Baumeister Bob, die Homepage mit der Maus, die Sendung aus der Sesamstraße, es gibt Bücher, die erklären, „was was ist“, oder erzählen, dass die Polizistin eine Freundin ist und was diese Freundin als Polizistin (und auch andere Menschen) im Beruf tun und warum dies alles so wichtig für uns ist.

Mit Bildung im Museum hat dies zunächst sehr wenig zu tun. Bildung im Museum ist von anderer Struktur und muss von anderem Anspruch sein. Oder nicht? Schon stecken wir mitten in den neuen Schwierigkeiten mit einem alten Begriff: Bildung prägt nicht das vordringliche oder primäre Vorgehen der genannten Formate. Und „Vermittlung“, „Erklärung“ oder „Erläuterung“ treffen den dramaturgischen Charakter dieser Formen auch nicht präzise.

„Unterhaltung“ aber berührt das Bemühen des Museums und seiner Pädagogik nur am Rande. Manche Museumswissenschaftler fühlen sich, wenn sie in diesem Zusammenhang gebracht werden, unwohl bis disqualifiziert. Es gibt im Deutschen keine wirkliche begriffliche Entsprechung für die Schnittmenge zwischen den beiden Motiven „Bildung“ und „Unterhaltung“ – deshalb vielleicht der unsichere Zugriff auf scheinbare Eindeutigkeiten anderer Sprachsphären wie „educational event“ oder „edutainment“ oder „animation culturelle“. Aus diesem Dilemma heraus werden „Erlebnis“ und „Spaß“ geradezu zwangsläufig zu Synonymen und degenerieren damit fast automatisch zu Unwörtern, jedenfalls in Museumszusammenhängen. All das gerinnt letztendlich dann zu der Maxime: Bildung und Unterhaltung passen einfach nicht zueinander ...

Wie auch immer: Die Welt ist trotzdem in allem so sehr viel unterhaltender geworden, und die Pejoration ist kein wirkliches Argument dagegen. Im emphatischen Versuch also, mit der allgemeinen Entwicklung Schritt zu halten und genau wie andere Konkurrenten auf diesem Feld die zunehmende Masse an Information zu kanalisieren und sie in Bildung zu transformieren, kommt kein Museum mehr um Überlegungen – und manchmal auch Verrenkungen – herum, neue Bedeutungspotenziale seiner Objekte zu erschließen und gleichzeitig der Bedürfnislage einer hedonistisch orientierten Gesellschaft entsprechend zu agieren. Die Folge daraus: Die Institution muss zwangsläufig die Dinge, die ihre Substanz ausmachen (und damit auch sich selbst), neu arrangieren, und dies auch noch ohne Preisgabe des hohen wissenschaftlichen und bildungsethischen Anspruchs der Institution.

Wie könnte das gehen? Ganz einfach, lautet eine Antwort aus den Museen, denn Museum und Ausstellung sind per se ideale Orte für solcherlei Anstrengungen und funktionieren quasi von allein und ohne großes Dazutun. Man muss nur auf die Urtriebe des Menschen vertrauen: „Mit seinen dinglichen Angeboten provoziert das Museum ein frühkindliches Verhalten zur Weltaneignung.“¹ Das ist im Prinzip schon richtig, leider aber auch zu kurz gedacht, schon weil es den im Sinne des Museums von allen anderen Verhaltensimpulsen befreiten Menschen, der ausschließlich auf der Suche nach der puren sinnlich-intellektuellen Erkundung von Wahrheit und Wirklichkeit ist, so nicht gibt. (Es sei denn natürlich, er ist Museumswissenschaftler, aber wir sprechen ja von der anderen Seite des Universums.)

Stellen wir uns nur einmal vor, das Museum würde sich in aller vertretbaren Konsequenz dem neugierigen und vom Trieb des weltaneignenden Verlangens gesteuerten Menschen hingeben und dessen Bedürfnissen entgegenkommen – solche Vorstellung grenzt in einigen Köpfen nahezu an eine Schauervision, und das Bild vom handanlegenden und begreifenden Museumsbesucher treibt manchem Kurator die Blässe ins Gesicht.² Zwar haben die Exponate die berührende Nähe des Authentischen, aber auf dieser akademisch-theoretischen und intellektuell-kognitiven Ebene soll es bitte auch bleiben. Der Zugang zu den Dingen geht immer über Hirn und Logos und bleibt im wahrsten Sinne reglos in der Reaktion, ohne Affekt und seltsam unemotional. Letztlich gilt immer: „Berühren verboten“.

Was nun die Museumspädagogik betrifft, so hat sie aus ihrem ursprünglichen Selbstverständnis heraus dagegenuhalten und Alternativen zu entwickeln. Allerdings scheint mir, dass sie in vielen Fällen eher die heimliche Erfüllerin einer salvatorischen Klausel der

berührenden Nähe und auratischen Wirkung des Objekts ist. Nicht der Mensch berührt den Gegenstand nach seinem Interesse und seiner Neugier, sondern umgekehrt: Der Mensch soll vom Exponat berührt werden, und das mit eindeutiger und meist immer gleicher Botschaft. Kommt es in einem realen bzw. übertragenen Sinne zu Berührungen, dann sind diese Momente stark zielorientiert, im positiven Fall kongenial aufbereitet, im schlechteren Fall überdidaktisiert oder einfach nur Aktionismus – in jedem Fall aber instrumentalisiert im Sinne des Museums und also wenig an echtem Dialog orientiert.

Zugespitzt gefragt: Wo bleibt denn da noch die Provokation einer hemmungslosen Neugier, die Gewährung der Freiheit einer unbeschränkten Weltaneignung, die Erweckung zum Genuss der ungebundenen Suche nach Erkenntnis und Wahrheit usw.?

Trifft mein Eindruck über die gegenwärtige Entwicklung zu, könnte das bedeuten, dass solcherlei Ansprüche der Museumspädagogik gar nicht (mehr) bestehen. Dann aber hätte die Museumspädagogik im Laufe der Zeit ihre umordnenden und neu gestaltenden Fähigkeiten und Kräfte aufgegeben und wäre und zum passiven bzw. ausführenden Element der Institution verkümmert. Aus Sicht einer traditionellen Institution nicht der schlechteste Zustand, denn so kann die domestizierte Museumspädagogik zum Ausweg des Museums werden aus dem scheinbaren Widerspruch zwischen seiner vornehmsten Aufgabe als Mehrerer wissenschaftlicher Erkenntnisse in objektiver Neutralität und dem nicht ganz neuen, aber in dieser aktuellen Form jetzt deutlich offensiver werdenden Bedarf der Öffentlichkeit nach Amusement. Welchem Weg also folgen? Museum: Lernort kontra Unterhaltungstempel?

Überprüfen wir diese Frage zunächst anhand der aktuellen Situation und untersuchen dann, ob und was sich aus dem Ergebnis konstruktiv entwickeln lässt. Es zeigt sich, dass das Museum die Museumspädagogik – nach zunächst deutlicher und kritischer Distanzierung von Seiten der Institution dann doch immer schneller – absorbiert hat. Mittlerweile ist sie unter dem Bildungsbegriff unumstrittener Bestandteil der offiziellen Definition des Museums geworden. Damit könnte sich die Museumspädagogik zufrieden geben.

Aber es ist ja nicht nur der Bildungsauftrag, der Eingang findet in die Statuten und Definitionen: „Ein Museum ist eine gemeinnützige, ständige, der Öffentlichkeit zugängliche Einrichtung im Dienste der Gesellschaft und ihrer Entwicklung, die zu Studien-, Bildungs-

und Unterhaltungszwecken materielle Zeugnisse von Menschen und ihrer Umwelt beschafft, bewahrt, erforscht, bekannt macht und ausstellt.“³

Vielleicht hängt die letztlich leichte Aufnahme der Museumspädagogik in den Kanon der museumswissenschaftlichen Begleitdisziplinen damit zusammen, dass sich die Institution mittlerweile darüber im Klaren ist, dass es jetzt eben der Popularisierung (im Sinne von offensiver Veröffentlichung) ihrer Arbeit bedarf, um in der Konkurrenz der Informationsanbieter überhaupt noch eine wahrnehmbare Rolle zu spielen.

Aber so einfach ist es nicht, denn es geht ja nicht nur um die Bekanntmachung und Weitergabe von Information. Diese Aufgabe konnte das wissenschaftlich geprägte Museum auch vorher ohne weiteres erfüllen. Es geht jetzt vielmehr um die Verknüpfung und den Transfer dieser Informationen in die und mit der Lebenswirklichkeit der Gesellschaft. Und das heißt im Einzelnen: Es geht um das Setzen von Impulsen mit wahrnehmbaren Konsequenzen außerhalb des Museums, es geht um engagierten Dialog und Diskursfähigkeit, es geht um erkennbare Haltungen und eindeutige Stellungnahmen, um proaktive Interventionen und konstruktive Reaktionen auf Verhältnisse und Missverhältnisse, es geht um die Beurteilung alter und die Ermöglichung neuer Werte, es geht um die Entwicklung von Entscheidungskompetenzen. Es geht mit alledem also letztlich um das, was Bildung im Kern ausmacht – und damit auch um eine Antwort auf die Frage, welchen Wert und Sinn das Museum jetzt und heute für die gesellschaftliche Realität und deren Bedürfnisse hat.

Damit wäre dann auch die Herausforderung der Museumspädagogik beschrieben. Ihr Ziel ist nicht mehr, aber auch nicht weniger, als die Besucher eines Museums oder einer Ausstellung in die Möglichkeit zu versetzen, sich die Ressourcen der Museen auf unterschiedlichste Weise selbst zu erschließen und sie sich darüber hinaus langfristig für ihr eigenes Umfeld nutzbar zu machen.

Dies ist eine Aufgabe, die selbstverständlich aus der Professionalität eines Museumspädagogen heraus zu bewältigen ist: Bildungsgehalte erkennen, objektivieren und weiter systematisieren. Danach erst stellt sich das Problem des Transfers des Ganzen in die Köpfe der Besucher, und hier kommt die Krux mit der Unterhaltung ins Spiel ...

Es sind zwei Aspekte im gleichen System, die in der Praxis mit unterschiedlichen Bedeutungszuweisungen und Gewichtungen in Erscheinung treten. Um im Bezug zu der Gattung „Industriemuseum“ zu bleiben, hier ein Beispiel aus dieser Richtung⁴: In einer Zusammenfassung der Arbeitsergebnisse des Symposions „Museumspädagogik in technischen Museen“ in Mannheim im Jahre 2000 wurde eine Liste mit Kriterien aufgestellt, die die Aufgaben der Museumspädagogik in technischen Museen zunächst definierte und anschließend bewertete.

Mit Hilfe eines Punktesystems wurde durch die Teilnehmer des Symposions folgendes Ranking (Rang 1 bis 11) aufgestellt: auf dem ersten Platz „Bildung“ mit 47 Punkten, dicht gefolgt von „Erlebnis“ mit 45 Punkten sowie „Reflexion technischer Wandel“ und „Authentizität“ mit 42 bzw. 40 Punkten. Auf Platz fünf standen mit gleicher Punktzahl „Kommunikation“ und „Alltagsbezug“, gefolgt von „Sinnlicher Erfahrung“ auf Rang sieben und „Unterhaltung“ auf Rang acht. Zuletzt genannt wurden, und zwar in dieser Reihenfolge: „Vermittlung von Funktionen“, „Marketing“ und „Physische Begegnung“. In der Erläuterung dazu heißt es u. a. zur Bewertung des ersten Platzes (Bildung): „Wenn auch Bildung an oberster Stelle steht, zeigen sich dennoch Bewertungsschwankungen [...]. Bildung ist heute ein durchaus belasteter Begriff [...]“. Und zu Platz acht (Unterhaltung): „Unterhaltung wird als Kriterium der Vermittlung immer wichtiger, sie wird aber – im Gegensatz zu den bisher genannten Kriterien – nicht als zentrales Kriterium des Museums gesehen [...]“.

Bildung als oberstes Ziel der Aufgabenstellung, aber belastet; Unterhaltung wird immer wesentlicher, ist aber nicht zentral ... Dies scheint nicht das Problem der Pädagogik in Industriemuseen speziell zu sein, sondern hier liegt eine generelle Schwierigkeit der Museumspädagogik, nämlich die der unentschiedenen Haltung zu ihren ureigensten Kompetenzen: Bildung und Kommunikation. Das Unterhaltungsmoment in der Kommunikation ist in der Tat nicht das zentrale, aber ein ganz wesentliches und konstitutives Kriterium: ohne Unterhaltung keine Bildung. Oder anders: „Verdummend wirkt jede Anschauung, der das Moment der Überraschung fehlt . [...] Die Masse will nicht belehrt werden. Sie kann Wissen nur mit einem kleinen Choque in sich aufnehmen, der das Erlebte im Inneren festnagelt.“⁵ Gut gesagt – aber wie mit aller gebotenen Ernsthaftigkeit und notwendigen Verantwortung dem Bildungsauftrag nachkommen und gleichzeitig authentische Anschauung zum eingängigen Erlebnis werden lassen?

Walter Benjamin spricht von einem „Choque“. Er meint dies natürlich nicht klinisch. Allerdings könnte man das, übertragen ins Heute, fast annehmen – bestimmte Entwicklungen in dieser Richtung scheinen mir sehr symptomatisch für die Ausweitung der Grenzen auf der Jagd nach öffentlicher Wahrnehmung. Es fehlt nicht an aktuellen Beispielen, die im wahrsten Sinne des Begriffes mit entsprechenden Schockeffekten spielen.⁶ Nein, dies meint den „Choque“ in seiner ganz anderen und subtileren Art innerhalb der menschlichen Kommunikation. Es meint die Schaffung ungewohnter Perspektiven, das Wecken von Erstaunen, die Ermöglichung von Verwunderung und Verblüffung, die Konstruktion von Unerwartetem – und das alles unter der Voraussetzung, dass die angestrebten Veränderungen im Wahrnehmungsraster der Museumsbesucher nicht sofort und auf der Stelle, sondern erst viel später und in jedem Falle außerhalb der eigentlichen „Bildungsstätte Museum“ einsetzen.

Museum soll nicht bilden. Jedenfalls nicht sofort. Seine Stärke liegt vielmehr in der ihm eigenen Möglichkeit, starke Bilder zu erzeugen und damit dauerhaft in der Erinnerung (und im Bewusstsein) der Besucher nachzuhallen. Und das tut es am besten, wenn es intelligente Impulse setzt, die die Ausstellungsbesucher langfristig dazu anregen, die Begegnungen mit den Objekten in ihrer Lebenswirklichkeit fortzuführen, wie auch immer dies geschieht. Was diese Impulse später im Verhalten, Denken, Fühlen konkret bewirken und wie sie, bezogen auf den Einzelnen, umgesetzt werden, ist schwer nachprüfbar. Die Folgen (Erkenntnis und darauf folgend Verhaltensentwicklung und/oder Verhaltensänderungen) entziehen sich in aller Regel der direkten Kontrolle und unmittelbaren Nachweisbarkeit, die Definition von Handlungsfeldern und die Steuerbarkeit der museumspädagogischen Interventionsmöglichkeiten werden damit ungenau und wenig vorherbestimmbar.

Mir scheint, dies ist ebenfalls ein Punkt, der zu dem Unbehagen um das Begriffspaar „Bildung und Unterhaltung“ führt: die Unsicherheit der Museumspädagogik in Bezug auf ihre tatsächliche Konsequenz und Wirkungsmacht und mithin auch das Bewusstsein über den Verlust der Dominanz und Herrschergebärde des Lehrenden. Im Gegensatz dazu stehen die direkten, unmittelbaren und fast messbaren Ergebnisse und Resultate, die mit der Leichtigkeit der Unterhaltung in beinahe jeder Form erreichbar zu sein scheinen. Was wird in Zukunft mehr von Gewicht sein: Inhalt oder Form?

Der Direktor eines norddeutschen Landesmuseums sagte einmal in einem Gespräch über die Arbeit der Museumspädagogik in seinen Abteilungen sinngemäß etwa Folgendes: Wir

brauchen in unserem Museum kein „hands on“, wir arbeiten hier mit „minds on“. Und er setze das Prinzip „hands on“ mit zerstreuer oberflächlicher Unterhaltung gleich, zu dem es nur eine einzige ernsthafte Alternative gäbe, nämlich die der intellektuellen Beschäftigung mit den Dingen in lehrhaften Situationen. Um mit Schiller zu sprechen: Er hatte nicht verstanden, dass der Weg zum Kopf durch das Herz geöffnet wird.

An dieser Stelle zurück zu meinem Sohn: Ich wünsche mir tatsächlich, dass er in einem Museum nicht lernen muss. Ich wünsche mir, dass er, wenn er sich auf Kultur einzulassen beginnt, diese Kultur erfahren kann als „[...] Inbegriff dessen, was sich jenseits des Ordnungsgitters der Konventionen und Alltagspraxis abspielt, als Gegenwärtighalten des Unerwarteten.“⁷ Er soll nicht kulturell domestiziert werden, sondern mit seinem noch fremden und ungezähmten Blick dem begegnen, was das Gewohnte und das Passende durchlöchert. Sein Bedürfnis nach der Begegnung mit dem Fremden, Unbekannten, Andersartigen soll im Museum aufgenommen werden, und dieses Bedürfnis soll befriedigt, nicht kanalisiert werden.

Er soll Unterstützung finden können, diese Begegnungen auszuhalten, nicht zu besiegen, und er soll dadurch gestärkt werden, sich die Weltzusammenhänge auf eigene Faust und selbstbestimmt zu erobern und zu erschließen. Er soll nachdenklich werden, wenn die Wirklichkeit eingängig konsumierbar ist, portioniert aufbereitet und in jedem Fall einfach zugänglich ist. Er soll erkennen, dass sich nicht alles auf Nützlichkeit oder Anschaulichkeit reduzieren lässt und Erklärungsschemata und vorgegebene Raster nicht unbedingt oder immer allgemein gültige Gesetzmäßigkeit haben müssen. Er soll erfahren, dass sich Genuss und Lust auch durchaus in der Auseinandersetzung mit dem Schwierigen, in der Anstrengung und im Kampf mit dem Widerständigen ergeben können. Und er soll das Museum nicht belehrter, sondern gewitzter verlassen.

All das erreicht man nicht allein mit sachlichen Verständigungstechniken oder unterhaltsamen Vermittlungsmethoden. Es bedarf der Kommunikation, sie bildet die Grundlage jeder menschlichen Entwicklung, und sie ist gleichzeitig der Schlüssel dazu. Um diese Entwicklungsmöglichkeiten als Bildungsprozess zu initiieren und daran zu partizipieren, sind bestimmte Fähigkeiten unabdingbare Voraussetzung, etwa die der Dialogfähigkeit und die Fähigkeit zur inhaltlich konstruktiven Auseinandersetzung. Es bedarf der Akzeptanz unterschiedlicher Kommunikationskulturen und der Kenntnis und Beherrschung verschiedenster Kommunikationsformen. Und nicht zuletzt: Fehlt es an Gespür für die

Bedarfe, an Empathie für das Gegenüber im Kommunikationsprozess, bleiben alle Anstrengungen in seelenlosen Vermittlungskonzepten stecken.

Diese Parameter werden zunehmend die Qualität des Museums bestimmen. Sie sind – egal, in welcher Form (persönliche Begegnungen, Text, Bild oder medial) – ausschlaggebend und zentral für die zukünftige Rolle und Wertigkeit des Museums in der Gesellschaft und damit für seine Zukunft. Und die wichtigste und vornehmste Herausforderung wird dabei sein, dies zu kommunizieren: Ein Museum hat so viel Unbekanntes in sich, dass auch bei einem, der sehr viel studiert hat, nichts anderes geweckt wird, wenn er es wirklich anschaut, als Neugier.

¹ Matthes, Michael: Warum ist Bildung das Hauptziel von Museumspädagogik in technischen Museen? In: Museumspädagogik in technischen Museen. Dokumentation des zweiten Symposiums 1. bis 2. Oktober 2000 in Mannheim. Mitteilungen und Bericht aus dem Institut für Museumskunde (Hg.), Heft Nr. 24.

² Gemeint ist hier nicht der ausschließlich haptische Zugriff, sondern alle pädagogisch methodische Herangehensweisen an die Bildungsgehalte der Dinge im Sinne der themenzentrierten Interaktion nach Ruth Cohn.

³ Definition des Begriffes „Museum“ in : ICOM-Statuten, Ergänzung Stavanger (1995) und Barcelona (2001).

⁴ Museumspädagogik in technischen Museen. S. Anm. 1.

⁵ Benjamin, Walter: Gesammelte Schriften. Frankfurt 1980.

⁶ Zum Beispiel das „Hamburg Dungeon“, das sich auf seine Genauigkeit in den historischen Details beruft und sich durchaus als Konkurrenz zu den „konventionellen“ Geschichtsinterpreten versteht. Zitat aus der Ankündigung: „Die circa 90-minütige Show [...] ist nichts für schwache Nerven und wackelige Beine: Die Tour des Grauens beginnt an einer morschen, wurmstichigen Tür, die sich knarrend zu einem düsteren, altertümlichen Fahrstuhl öffnet, durch den Ratten huschen und das Stöhnen eines Unsichtbaren raunt. Dann geht die Fahrt los – abwärts. Das Leben des berühmten Piraten Klaus Störtebeker, die Schrecken von Pest und Cholera, der große Hamburger Brand sowie die grausame, mittelalterliche Inquisition sind einige der gruseligen Geschichtsstationen, die hautnah miterlebt werden können [...]“. Welches Museum würde sich da in ernsthafter Nachbarschaft sehen? Und doch – aus dem Informationstext des „Imperial War Museums“ in London: „The Blitz Experience is a carefully researched reconstruction of an air-raid shelter and a blitzed street in 1940. Appropriate sights, sounds and smells evoke for visitors a sensation of being caught in the bombing of London during the Second World War.“ Und auch die „Körperwelten“ können als Beispiel im Spiel mit dem Schockeffekt hier eingereiht werden, auch wenn ihr offiziell akklamierter Anspruch vorgeblich wissenschaftlich-didaktischer Art ist: „Die Ausstellung will aufklären und vor allem dem medizinischen Laien die Möglichkeit eröffnen, den Körper und seine Funktionen besser zu verstehen [...]. Wir sind sicher, dass die neuartige Erlebnisanatomie (!) der Körperwelten die Herzen eines breiten amerikanischen Publikums erobern wird.“

⁷ Vgl.: Rumpf, Horst in: Bundesverband Museumspädagogik (Hg.): Standbein/Spielbein, Nr. 44/1996.