



PLAY geht in die Verlängerung



Bild: zVg

Das Interesse an der Ausstellung PLAY im Stadtmuseum Aarau ist gross. Knapp 10'000 BesucherInnen spielten sich in den ersten Monaten durch die digitale Spielwelt. Jetzt wird das Programm erweitert und die Laufzeit bis Ende 2019 verlängert.

● **Aarau** Die Wechselausstellung «PLAY» ist die bisher erfolgreichste Ausstellung im Stadtmuseum Aarau. Unter anderem besuchten über 160 Schulklassen und 500 Familien die Ausstellung; und ein Ende des Besucherstroms ist nicht in Sicht. Der Monat März war der bis anhin besucherstärkste Monat mit rund 2000 Eintritten. Kurator Marc Griesshammer führt die grosse Reso-

nanz u.a. auf die aktuell wachsende gesellschaftliche Aufmerksamkeit zurück, welche dem Thema Gaming und digitale Spiele zuteil wird. Die vom Museum vorgenommene breite Auslegeordnung spricht ein breites Zielpublikum an, indem sie game-fernen Menschen einen einfachen Zugang bietet und Game-Vertrauten Neues und Überraschendes präsentiert. Wesentlich für den Erfolg verantwortlich ist die spielerische Umsetzung der Ausstellung an sich. Ausgerüstet mit einem Tablet kann man sich mit dem für die Ausstellung entwickelten Spiel «Gamikos» durch einen Teil der Ausstellung spielen. Insbesondere Familien machen von diesem Angebot regen Gebrauch, weil man das Spiel

nicht nur alleine, sondern sehr gut zu zweit oder zu dritt spielen kann.

Der 3D-Drucker im Museum Während der Verlängerung wird PLAY weiterhin von einem breiten Veranstaltungs- und Vermittlungsprogramm begleitet. Dabei werden die bestehenden Programmierworkshops zu einer digitalen Werkstatt ausgebaut und mit einem 3D-Drucker-Angebot ergänzt. Das beliebte NintendoLabo wird weitergeführt und auch die jugendlichen Game Guides bleiben im Einsatz. Diese sind jeweils am ersten Wochenende in der Ausstellung und unterstützen die BesucherInnen bei der Spielauswahl, zeigen, wie ein Controller funktioniert und helfen, in höhere Levels zu kommen.

Eine Schulklasse bereichert «PLAY» mit selbst kreierten Games Auch spielerisch wird das Angebot erweitert. Neu kann man sich nicht nur mit «Gamikos» durch die Ausstellung spielen, sondern auch mit vier Kurzspielen, welche von 6. KlässlerInnen kreiert wurden. Angeleitet vom Aarauer Autorenduo B' Bühne und dem Gamestudio Ateo lernten die Schüler in einer Intensivwoche, was es heisst, Spiele zu erfinden und umzusetzen. Konkret beinhaltet das die intensive Auseinandersetzung mit Spielinhalten und Rätselmeechanismen, Design und Besucherführung. Die kleinen Ausstellungs-Games sind ab sofort in «PLAY» spielbar. Ausgebaut wird auch das Angebot für Fremdsprachige, mit Übersetzungen der Ausstellungsinhalten auf Englisch und Französisch. **ZVG**