

26. April 2019

«JUMP» – Die Erfolgsgeschichte eines Genres im Stadtmuseum Aarau

Vom Donnerstag, 2. Mai bis Freitag, 17. Mai 2019 wird im Foyer des Stadtmuseums Aarau die Ausstellung «JUMP» die Geschichte des Jump 'n' Runs aufzeigen. Studierende der Medienwissenschaft der Universität Basel entwickelten die Ausstellung im Rahmen eines Seminars. Fünf Videospiele, die von den Besucher*innen gespielt werden können, vermitteln die fast 40-jährige Geschichte eines Genres.

Selten hat ein Genre das Videospiele so sehr geprägt wie das Jump 'n' Run. Jeder kennt Mario, das hüpfende Männlein mit Schnauze und roter Mütze. Mario hat in den bald 40 Jahren seiner Existenz nicht nur das Genre des Jump 'n' Runs, sondern das gesamte Bild des Videospieles grundlegend geprägt. Jump 'n' Run bedeutet aber nicht nur Mario - die Ausstellung «JUMP» präsentiert den Werdegang und die Geschichte des Genres Jump 'n' Run und zeigt dessen Vielfältigkeit sowie die Einflüsse auf moderne Gamingtrends auf.

Das Jump 'n' Run, auch Plattformer genannt, blickt auf eine farbenfrohe Historie voller Veränderung zurück. Grafik, Steuerung und Hardware haben sich über die Jahre weiterentwickelt und Spielmechaniken wurden ergänzt und angepasst. Das Grundprinzip blieb aber bis heute dasselbe: Springen und Rennen. Anhand eines historischen Abrisses, welcher die Meilensteine der Genregeschichte aufgreift, zeigt «JUMP» die Entwicklung des Jump 'n' Runs auf. Als Besucher*in kann man in diesen wichtigen Abschnitt der Geschichte der Videospiele eintauchen und genrebestimmende Klassiker sowie neue Genrezugänge spielen. Nostalgie und Interesse am Fortschritt treffen hier aufeinander.

Von 2-dimensionalen Arcade-Games bis zu 3D-Experimenten

Die Ausstellung besteht aus mehreren Stationen mit verschiedensten Spielen des Jump 'n' Run-Genres. Ausgewählt wurden sie nach technologischer und kultureller Relevanz. Die Erzählung der Geschichte des Jump 'n' Runs beginnt beim 2-dimensionalen Arcade-Hit Donkey Kong, der bald seinen vierzigsten Geburtstag feiert. Weiter führt einen die Ausstellung durch die goldenen 90er-Jahre des Jump 'n' Runs bis hin zu dreidimensionalen Genre-Experimenten, die als Grundlage der modernen Videospiele-Landschaft gelten.

Entstehung

«JUMP» entstand im Rahmen des Seminars „Spiele ausstellen, praktisch gesehen“ am Seminar für Medienwissenschaft der Universität Basel unter der Leitung von Dominik Marosi.

Foyerausstellung «JUMP»

Vernissage: 2. Mai 2019, 18 Uhr, Mitwirkende anwesend

Dauer: 2. Mai bis 17. Mai zu den normalen Museumsöffnungszeiten

Eintritt Foyer: kostenlos

Mehr Informationen

Laura Schuppli

laura.schuppli@aarau.ch

Telefon 062 836 01 42

www.stadtmuseum.ch