

Jahres bericht 2019

Schlossplatz 23 | 5000 Aarau

Tel. 062 836 05 17 | museum@aarau.ch
www.stadtmuseum.ch

Di – Fr 11 – 18 Uhr | Do 11 – 20 Uhr | Sa/So 11 – 17 Uhr

Inhalt

Editorial	3
Jahresrückblick in Zahlen	4
Wechselausstellungen 2019	5
PLAY	5
Verspielt und «abgespaced»: Specials zu PLAY	6
Was punkto Ausstellungen auch noch lief...	7
Fokus Ringier Bildarchiv	8
Digitale Bilderschau «Menschen und Computer. Pressefotografien 1959–1999»	8
Ausstellung «BLICKE. Boulevardjournalismus im Bild»	8
200 Jahre Kern – wir feier(te)n	10
Medienecho	11
Vermittlung	12
Digital	12
Fokus Ringier Bildarchiv	14
Generationen	15
Sammlung, Konservierung, Digitalisierung	16
Sammlung	16
Konservierung	17
Digitalisierung	17
Veranstaltungen	18
Vorschau: ROBOZÄN	19
Dank	20

2019 war ein bewegtes Jahr, verspielt und erfolgreich. Die erste Bewegung gab es zum Jahresbeginn: mit der Gründung der «Abteilung Kultur» bekam das Stadtmuseum einen neuen Platz in der Verwaltung. Unter der Leitung von Melanie Morgenegg vereint die neue Abteilung das Stadtarchiv, das Stadtmuseum, die Stadtbibliothek und die Kulturstelle.

Gut aufgestellt und mit nun vereinter Kulturkraft knüpfte das neue Jahr am alten an. Die Ausstellung PLAY legte nach vielversprechendem Start im 2018 noch an Strahlkraft zu: Zusammen mit den Projekten rund um #ZeitsprungIndustrie und dem Fokus Ringier Bildarchiv resultierten bis zum Jahresende mit 555 Führungen und 25'789 Ausstellungsbesucherinnen und -besuchern zwei Rekordergebnisse für das Museum. Dazu kamen 77 Veranstaltungen und mit ihnen insgesamt 30'029 Personen ins Museum.

Menschen kamen aber nicht nur, sondern verliessen uns auch. In verschiedenen Bereichen mussten und durften wir uns lieb gewordene Menschen verabschieden, die das Museum mitgeprägt haben. Unter anderem verliess nach 13 Jahren als Leiterin, Vorkämpferin und grosser Rückhalt für alle Mitarbeitende Kaba Rössler das Stadtmuseum im September. Mit Bedauern und voller Dankbarkeit für all das Geleistete wurde sie mit einer emotionalen Feier am 30. August verabschiedet. Zurück bleiben viele schöne Erinnerungen an gemeinsam Erlebtes, Erarbeitetes und Gefeiertes. Und natürlich hinterlässt sie uns allen dieses tolle Haus, das durch ihren unermüdlichen Einsatz geprägt und 2015 neu eröffnet wurde. Dazu ein wunderbares, motiviertes und leistungsstarkes Museumsteam, dem für seinen Einsatz im gesamten 2019 ein grosses



Kompliment gebührt. Was dieses Team geleistet hat, darüber soll dieser Jahresbericht Aufschluss und Einblick geben.

Seit 1. Dezember darf ich nun die Arbeit von Kaba Rössler weiterführen und das Haus auf dem eingeschlagenen Weg im Dienste unseres Publikums, unserer Partnerinnen und Partner, Freunde und Freundinnen, Förderer und der Stadt Aarau weiterentwickeln. «Sind wir auf dem Weg in ein neues Zeitalter?» fragt die nächste grosse Ausstellung ROBOZÄN, welche am 20. Februar Vernissage feiert. «Ja und nein» möchte ich da in Bezug auf das neue Museumsjahr antworten. «Ja», weil wir uns stets weiterentwickeln, weil die Ansprüche an ein zeitgemässes Haus nicht weniger werden und in diesem Jahr in Hinblick auf die weitere Zusammenarbeit mit dem Staatsarchiv des Kantons Aargau und seinem Ringier Bildarchiv entscheidende Weichen gestellt werden. «Nein», denn dieses Museum ist gut und mutig aufgestellt, egal wie diese Weichenstellung ausfällt und welche Bewegungen als nächstes folgen.

Marc Griesshammer
Leiter Stadtmuseum Aarau

Jahresrückblick in Zahlen

Besucherinnen und Besucher:

30'029

Führungen:

555

Foyerausstellungen:

7

davon Schulklassen:

203

Veranstaltungen:

73

Unsere Besucherinnen
und Besucher tranken

3764

Kaffees
und assen

711

Kuchenstücke

Newsletter verschickt:

10

Facebook Posts:

132

Instagram Posts:

114

Webseite Klicks:

42'006

Neu erfasste oder
bearbeitete Objekte:

1087

Trauungen:

32

Wechsel- ausstellungen 2019



PLAY (21. 9. 2018 – 29. 12. 2019)

Die Ausstellung PLAY im Stadtmuseum Aarau thematisierte Games und ihren Einfluss auf Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Technologie. Sie zeigte die positiven und negativen Seiten von digitalen Spielen auf und erklärte Phänomene wie Gamification oder Serious Games.

PLAY war die bisher erfolgreichste Ausstellung im Stadtmuseum Aarau und wurde deshalb um vier Monate verlängert. In der Laufzeit vom 21. September 2018 bis Ende Dezember 2019 spielten sich über 20'000 Menschen durch die Ausstellung. Unter anderem besuchten über 200 Schulklassen die Ausstellung. Der Monat März 2019 war der besucherstärkste Monat mit rund 2000 Eintritten. Die vom Museum vorgenommene Auslegeordnung sprach ein breites Zielpublikum an, da sie game-fernen Menschen einen einfachen Zugang bot und game-vertrauten Menschen Neues und Überraschendes präsentierte. Wesentlich für den Erfolg verantwortlich war die spielerische Umsetzung der Ausstellung an sich. Ausgerüstet mit einem Tablet konnte man sich mit dem für die Ausstellung entwickelten Spiel «Gamikos» durch einen Teil der Ausstellung spielen. Insbesondere Familien machten von diesem Angebot regen Gebrauch, weil man das Spiel nicht nur alleine, sondern sehr gut auch zu zweit oder zu dritt spielen konnte. Ausserdem förderte eine in der Ausstellung stets anwesende Vermittlungsperson, die als Figur auch ins Spiel integriert war, sowie eine Gamelounge den Austausch übers Gamen und luden zum gemeinsamen Spielen über Generationengrenzen hinweg ein. Ausgebaut wurde auch das Angebot für Fremdsprachige, mit Übersetzungen der Ausstellungsinhalten auf Englisch und Französisch.

Am 29. 12. 2019 war die Ausstellung PLAY zum letzten Mal offen. Teile der Ausstellung PLAY werden nun aber in Zusammenarbeit mit dem Lyceum Alpinum in Zuoz ausgestellt.

Wechsel- ausstellungen 2019

Verspielt und «abgespaced»: Specials zu PLAY

New Reality Space

Die Swiss Game Developers Association (SGDA) gewährte vom 5. bis 25. April 2019 im Stadtmuseum Aarau mit «New Reality Space» Einblick in das aktuelle Schaffen von Schweizer Spielentwicklerinnen und -entwicklern auf den Gebieten Virtual Reality und Augmented Reality. Dabei konnte das Publikum nicht nur mit VR-Brillen und AR-Geräten in Spielwelten eintauchen, sondern durfte den Entwicklerinnen und Entwicklern an der «Testing Night» auch bei der Arbeit über die Schultern blicken.

Studierende stellen aus: JUMP

Mit der Foyer-Ausstellung «JUMP» wurde vom 2. bis 17. Mai 2019 die Geschichte des Jump'n'Runs aufgezeigt. Studierende der Medienwissenschaft der Universität Basel entwickelten die Ausstellung im Rahmen eines Seminars. Fünf Videospiele, die von den Besucherinnen und Besuchern gespielt werden konnten, vermittelten die fast 40-jährige Geschichte eines Genres. Die Ausstellung «JUMP» präsentierte den Werdegang und die Geschichte des Genres Jump'n'Run und zeigte dessen Vielfältigkeit sowie die Einflüsse auf moderne Gaming-Trends auf.

Game Guides

Jeweils einmal im Monat waren jugendliche Expertinnen und Experten in der Ausstellung PLAY anwesend, die den Besucherinnen und Besuchern mit Levels, Skills und Controller weiterhalfen. Sie zeigten, wie Spiele funktionieren, wie man in Levels weiterkommt, die Buttons bedient und ganz einfach: warum Games Spass machen.

Achtung, fertig, los:

Im April und im Dezember fuhren wir am öffentlichen Mario Kart Cup um die Wette und warfen mit virtuellen Bananenschalen um uns.



VR_I

«VR_I» verbindet Tanz mit Virtual Reality (VR) und ist eine der immersivsten VR-Anwendungen weltweit. Auf höchstem künstlerischem und technischem Niveau ermöglichte «VR_I» den Museumsbesucherinnen und -besuchern am zweiten Wochenende im Januar 2019 mit Hilfe einer VR-Ausrüstung im Foyer in einer virtuellen Welt zu tanzen. Fünf Personen konnten gleichzeitig in diese neue Welt, die manchmal eine endlose Wüste, eine Stadtlandschaft oder eine Hütte auf dem Gipfel eines Berges ist, eintauchen und mit deren virtuellen Figuren sowie mit den real Mittanzenden interagieren. Die Choreografie stammt von Gilles Jobin.

3-D-Druck

Während der Verlängerung von PLAY wurde auch das Vermittlungsprogramm ausgebaut und mit einem 3-D-Druck-Workshop ergänzt. In Zusammenarbeit mit der Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW) Brugg-Windisch und dem Verein Prozessor Aarau entwickelte das Stadtmuseum einen 3-D-Druck-Nachmittag, an dem die Besucherinnen und Besucher Schlüsselanhänger, Schoggistängeli-Prägungen oder Guetzliförmli drucken konnten. Dieses Angebot wird nach dem Ende von PLAY weiterhin stattfinden.

Games@museums

Games@museums ist ein Förderprojekt von Engagement Migros, welches in Kooperation mit der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), der Haute École d'art et de design Genève (HEAD) sowie dem Musée d'ethnographie de Genève (MEG) unter der Leitung des Stadtmuseums Aarau Prototypen von Games für die Dauer Ausstellung und Museumssammlung erarbeitet. Ziel des Projekts ist es, ein Museumsgame zu entwickeln, welches einfach für andere Museen zugänglich und adaptierbar ist. Drei von der ZHdK entwickelte Prototypen wurden im Stadtmuseum im Frühjahr 2019 getestet.

Wechsel- ausstellungen 2019

Was punkto Ausstellungen auch noch lief...

Foyerausstellung «17 x Neuchâtel»

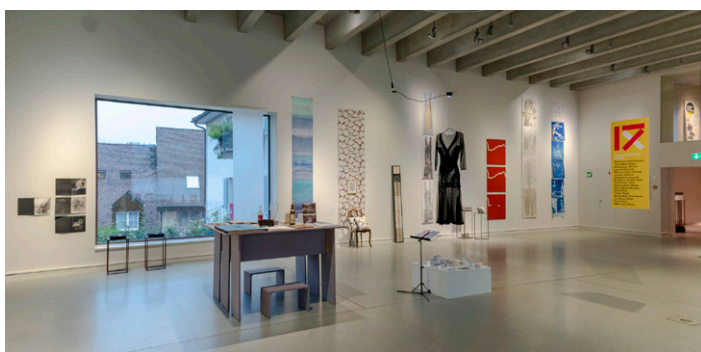
19. 7 – 11. 8. 2019 — Seit 22 Jahren fördern Aarau und Neuenburg als Städtepartner den Austausch zwischen den Sprachregionen. Im Sommer 2019 geschah dieser Austausch auf künstlerischer Ebene. 17 Künstlerinnen und Künstler von Visarte Neuchâtel zeigten im Foyer des Stadtmuseums Aarau, wie facettenreich die Stadt Neuenburg ist: Indienne-Motive neu interpretiert, Neuenburger Klöppelspitze als Vorlage, eine Skulptur, angelehnt an einen mammutartigen Zahn aus dem Laténium, Uhrengehäuse, die neue Dimensionen gewinnen...

Die ausgestellten Werke setzten sich mit der Geschichte Neuenburgs und den Objekten, Menschen oder Ereignissen, welche diese Stadt prägen, auseinander. Persönliche Erinnerungen der Künstlerinnen und Künstler und die Thematisierung weltweit bekannter Personen oder lokaler Handwerkskunst hielten sich in der Ausstellung die Waage und zeigten Neuchâtel aus neuen Blickwinkeln.



Foyerausstellung «Barock versus minimal»

22. 3 – 31. 3. 2019 — Auch dieses Jahr präsentierten Schülerinnen und Schüler der Alten und der Neuen Kantonsschule im Foyer des Stadtmuseums Aarau ihre Abschlussarbeiten im Schwerpunktfach Bildnerisches Gestalten. Während vier Monaten fand vorgängig eine intensive Auseinandersetzung mit dem vorgegebenen Thema «Barock versus minimal» statt. Entstanden sind daraus eigenständige gestalterische Umsetzungen, die das Thema in unterschiedlichen Lebensbereichen verorten. Die Nachwuchskünstlerinnen und -künstler haben was drauf!



Verpuzzelt:

Am internationalen Museumstag vom 19. Mai 2019 starteten wir unsere Puzzle-Aktion. Seither puzzeln wir uns im Stadtmuseum Stück für Stück zum Glück. Am 31. Januar 2020 wurde das letzte Teilchen gesetzt. 33'600 Puzzleteile sind damit zu einem grossen Dschungel mit Schmetterlingen, Elefanten und Schlangen herangewachsen.

Fokus Ringier Bildarchiv

Digitale Bilderschau «Menschen und Computer. Pressefotografien 1959–1999»

4.4.2019 – 30.8.2020

Im Frühling 2019 eröffnete die aktuelle Bilderschau mit Pressefotografien aus 40 Jahren, die den umfassenden Einzug der Welt in den digitalen Raum und den Wandel des Computers von einer Rechenmaschine für die Wissenschaft und die Grossindustrie zu einem universalen Medium, das die Lebenswelt durchdringt: In den 1950er- und 1960er-Jahren fokussieren die Pressebilder noch auf den raumfüllenden Maschinenpark der neuartigen «Elektronengehirne», die Menschen sind nur Statisten. Die jüngsten Fotografien in der Bilderschau stammen aus den späten 1990er-Jahren, als die Verbreitung des World Wide Web und mobile, multimediale Geräte endgültig den Siegeszug des Computers einläuteten. Darüber hinaus geben die Pressebilder Einblick in die sich wandelnden Strategien der Fotografinnen und Fotografen, die Beziehung zwischen Mensch und Maschine zu visualisieren.



Fokus Ringier Bildarchiv

Ausstellung «BLICKE. Boulevard- journalismus im Bild»

15. 9. – 13. 10. 2019

Die Ausstellung wurde anlässlich der Geburtstage 60 Jahre «Blick» und 50 Jahre «SonntagsBlick» realisiert, deren fotografisches Erbe im Ringier Bildarchiv rund 1.6 Millionen Aufnahmen aus der Zeit zwischen 1959 bis 2000 umfasst. Das Stadtmuseum Aarau zeigte in der Ausstellung BLICKE im Foyer und auf Plakatständern in der Stadt eine Auswahl von 30 grossformatig reproduzierten Pressebildern, die Einblick in typische Themen und Erzählweisen im Boulevardjournalismus gaben.



Momentaufnahme:

Die Eröffnung der Ausstellung BLICKE war Teil des Veranstaltungsprogrammes am Europäischen Denkmaltag am 15. September 2019, welches auch das Jubiläum «10 Jahre Ringier Bildarchiv» würdigte. Fachpersonen führten durch die Ausstellung, gaben Einblicke in die Fotokonservierung und stöberten mit den Besucherinnen und Besuchern im Schauarchiv in den originalen analogen Beständen. Zum Abschluss des Tages erweckte der Performer und Autor Matto Kämpf beim Blick-Bilder Bingo eine alte Gewinnspieltradition der Boulevardzeitungen zu neuem Leben.



200 Jahre Kern – wir feier(te)n

Anlässlich des Gründungsjahres der ehemaligen Aarauer Firma Kern vor exakt 200 Jahren hat das Stadtmuseum Aarau seine Foyerausstellung «Kern exakt200! Vom Zirkel zum 3D-Scanner» am 13. November 2019 eröffnet und zusammen mit Hexagon Geosystems den Start des Jubiläums zu 200 Jahren Geomatik Schweiz gefeiert. Historische Instrumente, die bei der Landesvermessung, im Tunnelbau und auf Baustellen in aller Welt Anwendung fanden, bieten exemplarische Einblicke. Der Brückenschlag ins Heute macht der weltweit modernste 3D-Scanner von Leica Geosystems (Hexagon). In dieses Unternehmen wurde in den 90er Jahren die Firma Wild Leitz integriert und somit auch das Know-how von Kern. Die Besucherinnen und Besucher sind bis zum Ende von «Kern exakt200!» am 17. Mai 2020 eingeladen, mit ihrem dreidimensionalen Abbild als Punktwolke zu experimentieren und sich selbst zu vermessen.

Die interaktive Szenografie wurde zusammen mit dem Institut für Interaktive Technologien und dem Institut für Geomatik der FHNW erarbeitet.

Neben der begehbaren Ausstellungsbox zum Thema der Vermessung wird das Foyer gemeinsam mit der engagierten Freiwilligengruppe von ehemaligen Mitarbeitenden (Arbeitsgruppe Kern) als Begegnungsort mit Aktionstagen und fünf wechselnden Vertiefungen zur Firmengeschichte gestaltet. Dabei werden spannende Objekte wie ein goldener Zirkel, eine Stereokamera oder ein fotogrammetrisches Auswertungssystem aus dem Depot der Sammlung Kern im Foyer präsentiert, oft zum selber Ausprobieren.

Die Foyerausstellung, die den Bogen vom Zirkel bis zum 3D-Scanner schlägt, ist das Resultat einer fruchtbaren Verknüpfung von industriellem Kulturerbe mit heutiger Innovation und findet entsprechend im Rahmen **#ZeitsprungIndustrie** statt, dem kantonsweiten Themenschwerpunkt.



«Play» ist die weltweit erste Ausstellung dieser Art. Ein Autoren-Duo hat sie erdacht, gebaut wurde sie von einem Game-Studio. Eines der Ziele: Erwachsene und Kinder setzen sich bewusst mit der Welt der Games auseinander. So können bei Eltern im besten Fall Vorurteile und Ängste abgebaut werden. Wer mit seinem Rundgang durch ist, darf dann schliesslich noch nach Herzenslust spielen.

Schweizer Illustrierte,
23.2.2019

Die Bilderschau «Menschen und Computer» beleuchtet spannende Aspekte der Schweizer Digitalisierungs-Geschichte: von Computercamps in den Bergen über die Kamera im Kuhstall bis zu einer der ersten Online-Liebesgeschichten. Ein lehrreicher und auch lustiger Ausflug in die nicht allzu ferne Vergangenheit.

Aargauer Zeitung,
4.4.2019

Mit Kern-Instrumenten die Schweiz vermessen, durch den Simplon und auf den Baustellen der Welt. Diese Reise können Besucher des Stadtmuseums Aarau derzeit im Foyer unternehmen. Dort steht eine interaktive Holzbox, welche die Geschichte der Firma Kern, die vor 200 Jahren gegründet wurde und 1991 den Standort in Aarau schloss, erzählt.

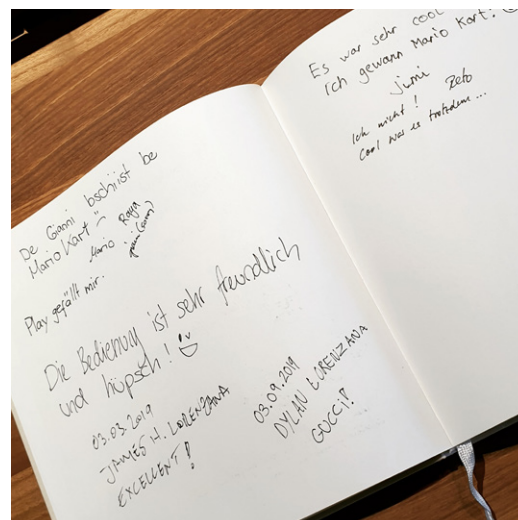
Schweiz am Wochenende,
23.11.2019

(...) die Ausstellung «JUMP» präsentiert den Werdegang und die Geschichte des Genres Jump'n'Run und zeigt dessen Vielfältigkeit sowie die Einflüsse auf moderne Gaming-Trends auf.

Aaraauer Nachrichten,
03.05.2019

Die vom Museum vorgenommene breite Auslegung 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.

Wynentaler Blatt,
26.4.2019



Randnotiz:

Auch in unserem Gästebuch finden wir immer wieder konstruktive Rückmeldungen.

Die Ausstellung zeigt 30 «Blicke» auf die Welt aus der Perspektive des Boulevards, dramatisch aufgespannt zwischen Banalem und Weltbewegendem, Alltag und Glamour, Unbekannten und Prominenten, Opfern und Tätern, Gewinnerinnen und Verlierern. (...) Die Fotografien stehen für auffällige Muster in der Vorgehensweise, mit der die Leserschaft ins Bild gesetzt werden sollen.

AKKU, 19.8.2019

Digital

Games@Dauerausstellung

Unter dem Titel «Play it!» kreierten zwei Schulklassen, eine 6. und eine 8. Klasse, während jeweils einer Projektwoche digitale Games, die in den Ausstellungen des Stadtmuseums Aarau gespielt werden können. Durch ihre Teilhabe am Spieldesignprozess lernten die Schülerinnen und Schüler das Kulturgut Game, das sie sonst konsumieren, von einer schöpferischen Seite her neu kennen. Sie schärften ihr Bewusstsein fürs Spielen, lernten theoretische Aspekte kennen und reflektierten den Umgang mit Games kritisch.

Bei der Klasse der ersten Projektwoche ging es darum, in der Ausstellung PLAY ein Spiel zu entwickeln, mit dem man sich mithilfe eines Tablets durch die Ausstellung spielen kann. Die zweite Schulklass erarbeitete ein Spiel, bei dem historische Inhalte (Personen, Objekte) der Dauerausstellung «100 x Aarau» zu Spielgeschichten verknüpft werden, die einen spielerischen Zugang zu den Museumsinhalten bieten. Die Schülerinnen und Schüler schrieben in Gruppen an den Drehbüchern, zeichneten Spielfiguren und bereiteten die Programmierschritte vor. Unterstützt wurden sie von den beiden Spielexperten der Aarauer «B'Bühne», Jonas Egloff und Sophie Achinger. Die Software stammt vom Gamestudio Ateo.

Die Spiele werden im Verlaufe des Jahres 2020 in die Dauerausstellung implementiert und können von den Besucherinnen und Besuchern kostenlos gespielt werden.

Das Schülergames-Projekt wurde unterstützt vom Programm Kultur macht Schule des Kantons Aargau im Rahmen des Förderprogrammes SAFARI.





Game Maker Workshop

Um Kindern und Jugendlichen auch die technische Seite von Games zu vermitteln, bot das Museum in Zusammenarbeit mit der FHNW Programmier-Workshops für die Mittel- und Oberstufe an.

«Die Spielfreude ist ein guter Anknüpfungspunkt, um die Jugendlichen mit Grundlagen des Programmierens vertraut zu machen», sagt Workshop-Leiterin Luzia Soliva.

In diesen Workshops kreierten Kinder und Jugendliche einfache digitale Spielfiguren in der Online-Programmierungsumgebung AgentCubes. Betreut wurden die Workshops von Studierenden der Pädagogischen Hochschule FHNW. Wer teilnahm, erhielt ein persönliches Login, um zu Hause am Projekt weitertüfteln zu können. Aufgrund des Erfolges werden im Stadtmuseum auch weiterhin Programmier-Workshops angeboten.

Ringier Bildarchiv: Neue, digitale Arbeitsformen

Die Pressefotografie-Workshops für Schulklassen passen sich der Zeit an. In den Teilen der Workshops, in denen Schülerinnen und Schüler Titelseiten und Reportagen gestalten, wird neu mit Tablets gearbeitet. Dies hat Vorteile für das Zeitmanagement, bewährt sich inhaltlich und erleichtert die Weiterarbeit an den Unterlagen im Unterricht.

Fokus Ringier Bildarchiv

Ein wichtiges Format zur Vermittlung der Bedeutung von Pressefotografie ist das Schauarchiv. Es wurde 2015 im Stadtmuseum Aarau eröffnet und bildet das Ringier Bildarchiv, das rund 7 Millionen Fotografien umfasst, im Kleinen ab: Eine Auswahl von Tausenden Pressefotografien dokumentiert, was sich in der Schweiz und auf der Welt zwischen den 1930er-Jahren und 2000 ereignet hat. Darüber hinaus geben die Bilder und die Archivstruktur Einblick in die Arbeit einer Bildagentur und sensibilisieren für die ökonomischen Dimensionen dieses Genre der Fotografie, das uns als Medienkonsumentinnen und -konsumenten täglich prägt. 2019 wurden im Schauarchiv acht öffentliche Veranstaltungen zu verschiedenen Themen durchgeführt, die auf unterschiedlichen Ebenen aktuell waren:

- Lokal: Regionale Bezüge zu Aarau und Lenzburg sowie ein Fokus zum Thema Pfadi anlässlich des Jubiläums 100 Jahre Aarauer Pfadi Adler
- National: 60 Jahre Schweizer Boulevardjournalismus im Bild
- International: 30 Jahre Mauerfall

Neben den öffentlichen Veranstaltungen wird das Schauarchiv während gebuchten Workshops und Führungen zum Thema Pressefotografie auch von Schulklassen und Erwachsenengruppen besucht. Häufig werden Events im Schauarchiv mit anderen Veranstaltungen rund um Fotografie kombiniert. So konnte man am 27.10.2019, am Welttag des audiovisuellen Erbes, den Besuch im Schauarchiv mit der Teilnahme am Salzpapier-Workshop verbinden und eine analoge Technik aus dem 19. Jahrhundert kennenlernen.



Und sonst...

- tauchten 3177 Besucherinnen und Besucher in den Aufschluss Meyerstollen ab und streiften in 118 Führungen durch Aaraus Untergrund.
- führten wir 337 Gruppen durch «100 x Aarau» und «PLAY».
- zeigten wir in 17 Führungen, was die Aarauer Traditionsfirma Kern alles geleistet hat und machten von fast 1000 Besucherinnen und Besucher in unserer Kern-Box ein 3D-Porträt.
- nahmen wir die Besucherinnen und Besucher in 82 öffentlichen Führungen mit durch das Stadtmuseum.
- verknüpften wir analoges Basteln mit digitalem Spielen im Workshop Nintendo Labo.
- führten wir zum ersten Mal einen Kindergeburtstag durch und integrierten dieses Angebot nun offiziell in unser Repertoire.
- war auch dieses Jahr unser Ferienpassangebot «Aarau goes Hollywood», in Kooperation mit der Zauberlaterne Aarau, innert Kürze ausgebucht.
- boten wir den Fotowalk, den es bisher nur für Kinder gab, auch für Teens ab 10 Jahren an.



Highlight

2019 führten wir am Aktionstag «In 80 Sprachen durchs Museum» in elf verschiedenen Sprachen durch die Ausstellung PLAY. 278 Personen nahmen daran teil!

Teilhabe und Mitwirkung sind Leitmotive des Stadtmuseums Aarau. Deshalb brachten wir auch im Jahr 2019 Museum und Bevölkerung, Gemeinschaften und Generationen zusammen. Wie? Mit Spielen, gutem Essen und lebhaften Diskussionen.

Games für Jung und Alt

Das Foyer des Stadtmuseums Aarau verwandelte sich Anfang Jahr in ein Wohnzimmer, in dem Besucherinnen und Besucher jeden Alters gemeinsam Computerspiele testen konnten. Teilweise waren die Spiele bereits kommerziell erhältlich, bei anderen handelte es sich um Prototypen, die von Informatikstudierenden und Mitarbeitenden der FHNW kreiert wurden. Einige der Spiele zeigten Pressefotografien aus dem Ringier Bildarchiv mit dem Ziel, Gespräche anzuregen und vielleicht sogar Erinnerungen wachzurufen.



Familienbrunch mit Quiz

Im Februar und März konnten Familien von Urgrosseltern bis zu Urenkeln an je einem Sonntag im Museumsfoyer gemeinsam frühstücken und bei einem Quiz mitmachen. Die Fragen drehten sich alle um das Thema «Spielen». Der Brunch wurde durch die «Freunde Stadtmuseum Aarau» ermöglicht.



Erlebnisforum der Generationenakademie

Im Frühjahr lud die Generationenakademie des Migroskulturprozentos, welche sich für die Entwicklung eines breiten generationenübergreifenden Spielangebots einsetzt, zum Erlebnisforum 2019 ein. Unter dem Motto «Let's play together» wurde am 14. 4. 2019 im Stadtmuseum Wissen über intergenerative Spiele ausgetauscht.

Immer wieder schön...

Kurz vor Ostern und kurz vor Weihnachten giessen und polieren Kinder in unseren Sonntagsateliers Zinnfigürchen. Das freut nicht nur die Kinder, sondern auch die Erwachsenen, die mit einem selbstgegossenen Mini-Samichlaus oder einem Zinn-Osterhäschen beschenkt werden.

Sammlung, Konservierung, Digitalisierung

Sammlung

Das Stadtmuseum Aarau ist im Besitz einer bedeutenden Sammlung von ca. 2000 historischen fotografischen Glasnegativen und Glaspositiven. Dieser Bestand wird aktuell inventarisiert, digitalisiert und konservatorisch bearbeitet. Das auf zwei Jahre angelegte Projekt kann dank der finanziellen Unterstützung von Memoriav (Verein zur Erhaltung des audiovisuellen Kulturgutes der Schweiz) realisiert werden. Ein Jahr ist inzwischen vergangen und ein erster umfangreicher Teilbestand wurde bearbeitet: die Gelatinetrockenplatten des Fotografen Friedrich-Wilhelm Hergert (1878–1933).

Hergert – geboren in Strassburg (FRA) – war ab 1907 als Mitarbeiter und später als Teilhaber des traditionsreichen Fotogeschäfts Gysi in Aarau tätig. In den Jahren 1924 bis 1927 entstand seine «Stadtchronik» – eine fotografische Dokumentation des Aarauer Stadtbildes. Aus diesem Werk befinden sich 14 Mappen mit 281 Bromöldrucken und 239 Glasplattennegative im Stadtmuseum. Die Motive von Strassenzügen, Plätzen, einzelnen Gebäuden, Brunnen und Denkmälern vermitteln ein Bild der Stadt Aarau zwischen Tradition und Moderne.

Bisher waren nur die Bromöldrucke detailliert inventarisiert. Nun werden auch die Glasnegative einzeln erfasst: jede Platte erhält eine Signatur und zusammen mit den Metadaten (alte Nummerierung der Platten, Angaben auf der Pergaminhülle, Bildinhalt etc.) erfolgt der Eintrag in die Museumsdatenbank (Museumplus).

Online Sammlung

Die Online Sammlung des Stadtmuseums wird laufend erweitert, ergänzt und bereinigt. Langfristig wird der gesamte Bestand in die digitale Datenbank aufgenommen. Im Rahmen des Kooperationsprojektes «Show it!» zwischen Stadtmuseum Aarau und dem Staatsarchiv Aargau sind zusätzlich rund 700 Bilder aus dem Ringier Bildarchiv in der Online Sammlung publiziert.

Inventarisierung Zahlen 2019

Neu erfasste oder bearbeitete Objekte	1'087
Total inventarisierte, eingelagerte Objekte	11'808
Neuerwerbungen gemäss Sammlungskonzept	16
Bildanfragen/-bestellungen	38



Sammlung, Konservierung, Digitalisierung

Konservierung

244 historische Gelatinetrockenplatten im Format 18 x 24 cm des Fotografen Friedrich-Wilhelm Hergert wurden 2019 in der Konservierung abschliessend dokumentiert, gereinigt und umgelagert. Die historischen Gelatinetrockenplatten des Fotografen August Frey wurden zur konservatorischen Bearbeitung vorbereitet. Anschliessend konnten 61 Gelatinetrockenplatten im Format 13 x 18 cm dokumentiert, gereinigt und umgelagert werden. Glasplatten mit Glasbruch wurden durch spezielle Montierungen mit Fotomuseumskarton stabilisiert und gesichert.

Im Rahmen des Kooperationsprojektes «Show it!» Fokus Ringier Bildarchiv (2017–2020) wurden die Erschliessungs- und Konservierungskonzepte für die genannten Glasplattensammlungen von der Registrarin des Stadtmuseum Aarau und der Fachperson Konservierung Ringier Bildarchiv (Staatsarchiv Aargau) gemeinsam erarbeitet.

Digitalisierung

Anzahl digitalisierte fotografische Objekte 2019

Bestand Carole Ern� (Blattkopien)	932
Bestand Hergert (Glasplatten)	244
Daguerreotypen	168

Im Rahmen des Kooperationsprojektes «Show it!» Fokus Ringier Bildarchiv (2017–2019) wurden im Stadtmuseum Aarau 2019 f r Ausstellungen, Vermittlungsangebote und Veranstaltungen sowie f r den Bilderdienst des Staatsarchivs Aargau 711 Fotografien digitalisiert.



Veranstaltungen

Wir haben 2019 getanzt, gelacht, viel gelernt und ein bisschen geweint...

Unsere bunten und vielseitigen Veranstaltungen brachten Leben ins Stadtmuseum Aarau. Viele wurden bereits erwähnt, sei es im Rahmen von PLAY, den Foyerausstellungen oder der Fotografie.

Alles wird hier keinen Platz finden, aber gerne erwähnen würden wir noch:

Kurzfilmfestival «look & roll»

Wie ist es, als Autistin durchs Leben zu gehen? Aus welcher Perspektive sieht man die Welt im Rollstuhl oder was, wenn man im Alter den eigenen Körper zerfallen sieht? Für einmal nicht aus der wissenschaftlichen Sicht betrachtet, sondern als filmische Meisterwerke in Szene gesetzt, zeigte das Kurzfilmfestival «look & roll», das am 28. 11. 2019 halt im Stadtmuseum Aarau machte, sechs internationale Filme über das Leben mit Beeinträchtigung. Die Moderation wurde in Gebärdensprache übersetzt.

«Falschmünzer» – Das Stadtspiel

Das Stadtmuseum Aarau geht immer wieder Kooperationen ein, wie zum Beispiel 2019 mit der «B'Bühne» und dem «Theater Tuchlaube». Im Stadtspiel, das von der B'Bühne konzipiert wurde, spielte sich das Publikum an vier verschiedenen Tagen im Mai durch die Stadt, musste Hinweise finden, Rätsel lösen und Figuren retten. In einer Geschichte rund um die Stollenbauten von Aarau, der helvetischen Revolution, Smartphone-Hacks, Falschgeld und komplizierten Familienbanden gab das Stadtmuseum nicht nur inhaltliche Inputs, sondern war mit dem Foyer und dem Aufschluss Meyerstollen auch Teil der Spielorte.



Silent Disco

Live-DJ Kabelsalat alias Steven Parry sorgte für die richtige Musik und verwandelte das Foyer am 26. 4. 2019, am Museumsgeburtstag, in einen Dancefloor. Unsere Scheiben und Vitрины erzitterten dabei – wie das bei einer Silent Disco geboten ist – nicht von dröhnender Musik, sondern allein von den wippenden Füssen. Still und ausgelassen läuteten wir so das fünfte Jahr Stadtmuseum Aarau ein.

Karaoke

Schon fast Tradition: Unser Karaoke am Maienzug-Vorabend! Laut und fröhlich stiessen wir am 4. 7. 2019 auf den Maienzugvorabend an und sangen uns mit Karaoke-Masterin Badass Betty durch Lieder von Nirvana, Amy Winehouse, Oasis und Co.

El cinecito

Wieder regelmässig zu Gast bei uns war dieses Jahr der spanische Filmclub «El cinecito», der nicht nur Auge, Ohr und Seele mit cineomatografischen Leckerbissen verwöhnte, sondern vor Vorstellungsbeginn und in der Pause auch die Bäuche der Kinobesucherinnen und -besucher mit Tapas y Vino füllte.



Vorschau: ROBOZÄN

Der Aufbau hat bereits begonnen für die neue grosse Wechsausstellung mit dem Titel «ROBOZÄN – Neue Zeiten für Industrie, Arbeit und Konsum». Sie entsteht im Rahmen des Aargauer Themenjahres **#Zeitsprung-Industrie** und setzt an bei den heutigen Herausforderungen der Industrie.

Roboter als Arbeitskollegen, totale Globalisierung und klimaneutrale Produktion: Sind wir auf dem Weg in ein neues Zeitalter? Die stete Weiterentwicklung der Industrie verändert auch uns als Gesellschaft. ROBOZÄN widmet sich diesem Prozess und regt an, über die Zukunft nachzudenken. Wie gehen wir mit dem Ressourcenverbrauch um? Wer übernimmt Verantwortung in der internationalen Arbeitsteilung und wie sieht die Fabrik von morgen aus?

Hotspot Aargau: Mit innovativen Produkten von lokalen Unternehmen rücken wir den Industriekanton Aargau in den Fokus. Wir zeigen, wie die Firmen mit aktuellen Herausforderungen umgehen und was sie produzieren, z. B. nachhaltige Verpackungen, Schuhwerk und 3-D-Drucker, die Tabletten herstellen. Mit Pressebildern aus dem Ringier Bildarchiv blicken wir zurück und dokumentieren die Veränderungen der Industrie seit den späten 1960er-Jahren.

Vernissage: 20. 2. 2020, 18.30 Uhr



Grosser Dank geht an
alle Mitarbeiterinnen und
Mitarbeiter

des Stadtmuseums Aarau
der Stadt Aarau und
des Staatsarchivs Aargau
unserer Projektpartnern
und Dienstleistern
der Freiwilligengruppe
Kern

Überdies danken wir

allen Donatoren
Sammlung
unseren Zivis

Dazu verdanken wir
die grosszügige
Unterstützung durch
Partner und Förderer:

Arcas Foundation

Avina Stiftung

Beisheim Stiftung

Brack.ch

Engagement Migros

Eniwa

Ernst Göhner Stiftung

Fabelfabrik GmbH

Fachhochschule
Nordwestschweiz

Freunde
Stadtmuseum Aarau

Gebert Rütli Stiftung

GiM – Generationen
im Museum

Goethe Institut

Hans und Lina Blattner
Stiftung

Haute École d'art
et de design Genève

Hexagon

Hypothekbank
Lenzburg

Kanton Aargau

Kultur macht Schule

Landis & Gyr Stiftung

Leica Geosystems

Memoriav

Migros Kulturprozent

Musée d'ethnographie
de Genève

MYI Entertainment

Nintendo

Pro Helvetia

Raiffeisen

Sophie und Karl Binding
Stiftung

Stadt Aarau

Stiftung Mercator
Schweiz

Swisslos Kanton Aargau

Velvet Creative Office
GmbH

Verein Prozessor Aarau

Zauberlaterne Aarau

#ZeitsprungIndustrie

ZKM Karlsruhe

Zubler AG

Zürcher Hochschule
der Künste



Abbildungsnachweise

Seite 3

Kaba Rössler wird Ende August 2019 verabschiedet. Sie war 13 Jahre Leiterin des Stadtmuseums Aarau. Foto: Gabriela Acklin

Seite 5 v. o. n. u.

Konzentration und Vergnügen in der Ausstellung PLAY. Für Familien war die Ausstellung besonders geeignet. Foto: Peter Koehl

Kurator Marc Griesshammer führt eine Gruppe Jugendliche durch die Welt des digitalen Spielens. © Stadtmuseum Aarau

In PLAY gab es viel Neues zu entdecken wie hier das Schweizer Game «Niche». Foto: Peter Koehl

Das Game «Rayman» war besonders beliebt. Bei diesem Spiel können bis zu vier Personen gemeinsam auf Entdeckungsreise gehen. © Stadtmuseum Aarau

Seite 6

Dank Sensoren an Händen und Füssen und einer VR-Brille verwandelte sich das Foyer in «VR_I» in andere Welten. Foto: Cie Gilles Jobin

Seite 7 v. o. n. u.

Einblicke in die Abschlussarbeiten von Schülerinnen und Schülern der Alten und Neuen Kanti Aarau. © Stadtmuseum Aarau

Neu in Szene gesetzt: Das Foyer bot im Sommer 17 Künstlerinnen und Künstlern Raum, um ihre Werke über die Stadt Neuchâtel auszustellen. Foto: Peter Koehl

Geduld zahlt sich aus! Seit Mai arbeiteten wir zusammen mit unseren Besucherinnen und Besuchern an unserem riesigen Puzzle – nun ist es fertig. Foto: Peter Koehl

Seite 8 v. o. n. u.

Plakat zur digitalen Bilderschau «Menschen und Computer» mit einer Reportage über den Club Méditerranée in Kamarina, Sizilien, der den Feriengästen 1984 Informatikkurse anbot. Foto: Philippe Dutoit © StAAG/RBA

Impression aus der Eröffnungsfeier zu «Menschen und Computer» auf der Plattform F im Stadtmuseum Aarau. Foto: Peter Koehl

Seite 9 v. o. n. u.

Foyer-Ausstellung «BLICKE. Boulevardjournalismus im Bild». Foto: Gabriela Acklin

Blick-Bilder Bingo am Europäischen Denkmaltag 2019. Foto: Gabriela Acklin

Einblick in die Materialität von Farbdias mit Barbara Spalinger (Konservierung RBA) am Europäischen Denkmaltag 2019. Foto: Gabriela Acklin

Seite 10 v. o. n. u.

Mit Kern-Instrumenten die Schweiz vermessen – Blick in die Ausstellung. Foto: Peter Koehl

Beherrschen Körper und Raum: Breakdancer an der Ausstellungseröffnung. Foto: Peter Koehl

Seite 11

Auszug aus unserem Gästebuch. © Stadtmuseum Aarau

Seite 12 v. o. n. u.

Schülerinnen und Schüler einer 6. Klasse erarbeiten gemeinsam vier Mini-Games für PLAY. © Stadtmuseum Aarau

Drehbuchschriften für das eigene Game. © Stadtmuseum Aarau

Von Schülerinnen und Schülern selber kreierte digitale Spielfiguren. © Stadtmuseum Aarau

Seite 13 v. o. n. u.

Studierende der FHNW Brugg-Windisch führen Jugendlichen in die Welt des Programmierens ein. © Stadtmuseum Aarau

Jugendliche experimentieren mit der Online-Programmierungsumgebung «AgentCubes». © Stadtmuseum Aarau

Seite 14 v. l. n. r.

Trabbis ab Fabrik, aus der Serie «Schaufenster zum Osten». DDR, November 1989. Foto: Kurt Reichenbach © StAAG/RBA

Interkulturelle Guides führen am Aktionstag «In 80 Sprachen durchs Museum» durch die Ausstellung PLAY. Foto: Peter Koehl

Seite 15 v. o. n. u.

Verschiedene Lebenswelten an einem Tisch: Während drei Wochen spielten an mehreren Nachmittagen Kinder und Jugendliche mit älteren Menschen gemeinsam digitale Spiele und tauschten sich aus. © Stadtmuseum Aarau

Run aufs Buffet. Der Sonntags-Brunch im Foyer war gut besucht. Foto: Peter Koehl

Seite 16

Glasplattennegativ von Wilhelm Hergert, Bahnhofstrasse von Aarauerhof westwärts, 1926. © Stadtmuseum Aarau

Seite 17 v. l. n. r.

Glasplattennegativ von Wilhelm Hergert, Rathausgasse, Häuser Hess, 1925. © Stadtmuseum Aarau

Glasplattennegativ von Wilhelm Hergert, Allgemeine Aargauische Ersparniskasse an der Bahnhofstrasse, heute NAB, 1926. © Stadtmuseum Aarau

Seite 18 v. l. n. r.

Das Stadtspiel «Falschmünzer» führte die Teilnehmenden unter anderem in den Aufschluss Meyerstollen. Foto: Chris Iseli

Das Stadtmuseum Aarau für einmal eine Tanzfläche. Foto: Peter Koehl

Richtige Töne, falsche Töne, vor allem aber eine ausgelassene Stimmung erfüllte das Stadtmuseum beim Karaoke am Maientzug-Vorabend. Foto: Peter Koehl

Seite 19

Plakat zur Wechselausstellung «ROBOZÄN – Neue Zeiten für Industrie, Arbeit und Konsum». © velvet.ch

Seite 20

Blick auf das Stadtmuseum Aarau. Foto: Christian Richters