

## Tiedote

Julkaisuvapaa 17.5.2021

### **Kirjakorttelin kesä on täynnä salaisuuksia ja mysteereitä**

*Sastamalan museoissa avautuu tänä kesänä kaksi uutta pelillisyyttä hyödyntävää sisältökokonaisuutta.*

#### **Kadonneen mestariteoksen jäljillä**

10-vuotias Suomalaisen kirjan museo Pukstaavi panostaa elämyksellisyyteen suomalaisen kirjakulttuurin esittelyssä. 18.5. lähtien Pukstaavissa pääsee hyppäämään kirjailijan saappaisiin.

Uutuusnäyttelyssä *Pako museosta II – Kadonnut mestariteos* kävijä ratkoo kirjailijan työhön liittyviä salaisuuksia pakohuonepelin muodossa. Peli esittelee kirja-ammattaja ja houkuttelee yleisön kirjan äärelle. Pelin edetessä uppoudutaan kirjailijan luovaan työhön ja ratkaistaan kiperiä pulmia yhdessä oman seurueen kanssa.

*”Kokemuksesta tiedämme, että pakohuonemuotoinen näyttely tuo museoon myös sellaisia kävijöitä, jotka eivät välttämättä muuten meille löytäisi. Pulmien ratkominen yhdessä ja onnistumisen ilo tuovat museovierailuun aivan uudenlaista elämyksellisyyttä”,* iloitsee museolehtori Mari Immonen.

Kirjan syntyprosessia esittelevään peliin voi tutustua myös interaktiivisena näyttelynä. Kokonaisuus on rakennettu Pukstaavin kokoelmien pohjalle ja näyttelyä on täydennetty mielenkiintoisin lainaesinein muun muassa Aino Kallas Seuralta. Peli on toteutettu yhteistyössä sastamalalaisen pakohuoneyritys Pakeneman kanssa.

#### **Pako museosta II – Kadonnut mestariteos**

18.5.2021–31.12.2022

Suomalaisen kirjan museo, Marttilankatu 12, Sastamala

Sisältyy museokäynnin hintaan (alle 18-vuotiaille vapaa pääsy).

2–6 henkilön ryhmille

Ajanvarausta suositellaan: [info@pukstaavi.fi](mailto:info@pukstaavi.fi), 010 3212 950

#### **Sukellus sadan vuoden takaiseen maailmaan**

Sastamalan museoiden kulttuurihistoriallisesti merkittävän pihapiirin, Kirjakorttelin, menneisyys avautuu kävijöille tänä kesänä jokaisen taskusta löytyvällä laitteella. Faktaa ja fiktiota yhdistelevässä *Apteekkarin aikaan* -mobiilipelissä ratkotaan puhelimella Kirjakorttelin historiaan liittyviä pulmatehtäviä museoiden puutarhassa, yksin tai yhdessä. Samalla pelaaja kohtaa Kirjakorttelissa vuosien varrella vaikuttaneita historian henkilöitä muistuttavia hahmoja.

*Apteekkarin aikaan* yhdistää digitaalisen pelin maailman Kirjakorttelin puutarhan konkreettiseen tilakokemukseen. Pelin teknisestä toteutuksesta vastaa historian elävöittämiseen erikoistunut sovellusyritys Memorandum Unlimited Oy. *”Mobiilipeli on oiva ja tehokas keino tuoda mennyttä aikaa kiinnostavalla tavalla näkyväksi”,* vahvistaa Memorandumin Jonna Rauhala.

*Apteekkarin aikaan* -hankkeen on rahoittanut Museovirasto. Toteutuksesta vastaavat Suomalaisen kirjan museo Pukstaavi ja Sastamalan seudun museo yhteistyössä Sastamalan Oppaiden ja Sastamalan Opiston kanssa.

### **Apteekkarin aikaan -mobiilipeli**

Ladattavissa ilmaiseksi Memora-sovellukselle Google Play -kaupasta kesäkuussa 2021.

Suomalaisen kirjan museon ja Sastamalan seudun museon puutarha, Marttilankatu 12, Sastamala  
Demoversion avoimet testipelit 20.–21.5. klo 13-15. Testilaitteen saa lainaan Pukstaavin infosta.

### **Lisätietoja:**

Mari Immonen, museolehtori

050 313 1412

[mari.immonen@pukstaavi.fi](mailto:mari.immonen@pukstaavi.fi)

### **Kuvateksti liitteenä oleviin kuviin:**

1. Pukstaavin uudessa pakohuoneessa pääsee tutkimaan ja ratkomaan kirjailijan työhön liittyviä pulmia.

Kuva: Suomalaisen kirjan museo Pukstaavi.

2. Apteekkarin aikaan -mobiilipelissä seikkaillaan museoiden historiallisessa pihapiirissä. Kuva: Sastamalan seudun museo

### **Suomalaisen kirjan museo Pukstaavi ja Sastamalan seudun museo**

Marttilankatu 12, Sastamala

[www.pukstaavi.fi](http://www.pukstaavi.fi)