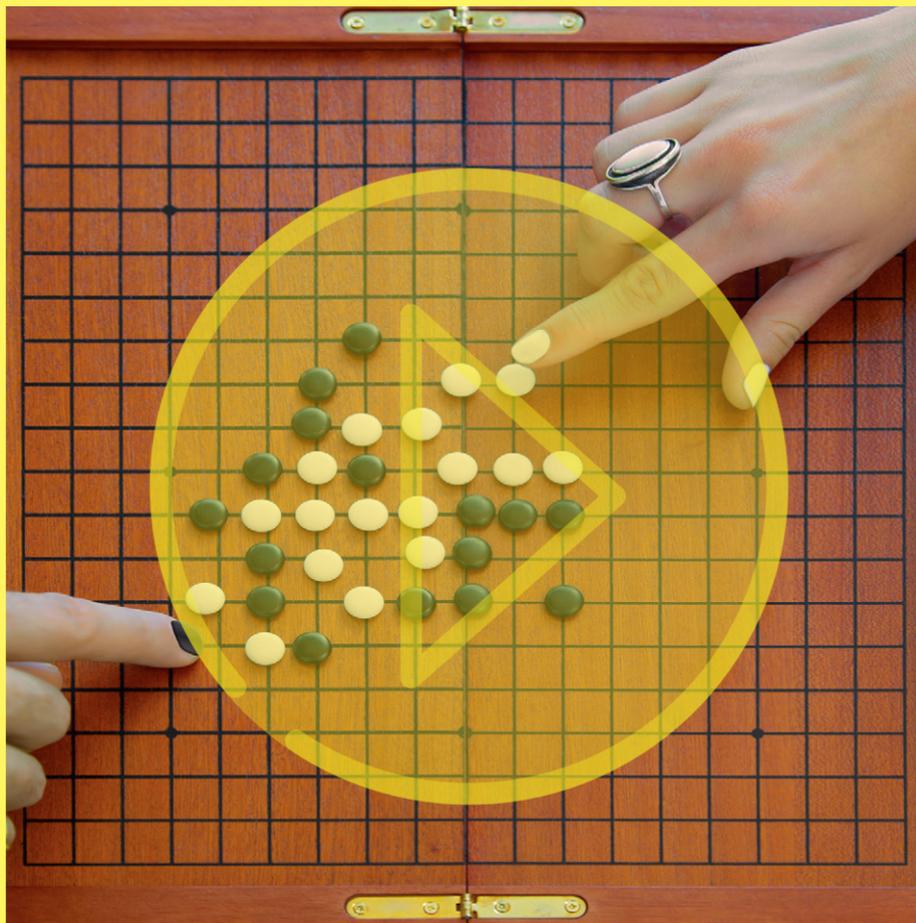


play!



Translocal:
MUSEUM
as
Toolbox

28. 09. – 29. 10. 2017

In play! schaffen wir Orte der Begegnung. Zwischen uns, dem Raum, seinen Regeln, seinen Möglichkeiten und den bereits existierenden künstlerischen wie institutionellen Setzungen. Wir nutzen Freiräume von der Garderobe und den Toiletten bis zur Glasterrasse, dehnen Spielregeln der Institution und greifen überall dort mit künstlerischen oder spielerischen Setzungen ein, wo es sich anbietet.

play! ist ein Ausstellungsprojekt der Jugendgruppe des Kunsthhauses Graz. Vereint durch das Interesse an Kunst und den Wunsch, eine inklusive Ausstellung nach eigenen Vorstellungen zu gestalten, fanden wir gemeinsam mit den Kuratorinnen und Vermittlerinnen vergangenes Jahr zusammen. Fünf Arbeiten bildeten den Anfang und die Basis unserer Überlegungen über die Bedingungen und die Offerte dieses Ortes als Kunst-, Begegnungs- und Verhandlungsraum.

Für den Ort entstandene oder adaptierte Projekte von Luigi Coppola, Aldo Giannotti, lab10, Lasnaidee, Oaza Collective, Marcin Polak.

Mit Arbeiten von Josef Bauer, Josef Dabernig, Robert Filliou, Candida Höfer, Anna Lena von Helldorf, Haegue Yang, Giulio Paolini, Topotek1 und Gerwald Rockenschau.

In Zusammenarbeit mit lab10, Ludovico und Sarah Ulrych, Gunda Bachan und *Die Villa, in der wir wohnen*, Pamir Harvey, Arno C. Hofer und der Familie Panahi.

Jugendgruppe des Kunsthhauses Graz: Lidia Cekic, Jasmin Edegger, Katharina Grabner, Ramona Haderer, Christina Hahn, Sarah Resch, Keyvan Paydar and Valerie Taus.

In *play!* we create places of encounter: between us, space, its rules, possibilities and the existing museum context. We use free spaces from the cloakroom to the loos to the glass terrace, bending the institution's rules and intervening with artistic, playful settings wherever we can, inviting everyone to join our fun, critical *interplay!*

play! is a project by the Kunsthhaus Graz youth group. United by an interest in art and a desire to make an exhibition based on our own ideas, we came together last year to reflect on current themes with the curators and museum educators. Five works inspired our thoughts on the scope of this museum site as a space for art and negotiation.

play! is the conclusion of the *Translocal: Museum as Toolbox* research project, which ran from 2015 to 2017 between the Kunsthhaus Graz, KUMU in Tallinn, MSU Zagreb, Museion Bozen and Muzeum Sztuki in Łódź. These five institutions worked with local youth groups, taking works from residencies to create an exhibition that the young people had a direct hand in shaping.

Art projects by Luigi Coppola, Aldo Giannotti, lab10, Lasnaidee, Oaza Collective, Marcin Polak were developed or adapted on site. Reflecting works by Josef Bauer, Josef Dabernig, Robert Filliou, Candida Höfer, Anna Lena von Helldorf, Haegue Yang, Giulio Paolini, Topotek1 and Gerwald Rockenschau. In cooperation with lab10, Ludovico and Sarah Ulrych, Gunda Bachan and *Die Villa, in der wir wohnen*, Pamir Harvey, Arno C. Hofer and the Panahi family.

Kunsthhaus Graz youth club: Lidia Cekic, Jasmin Edegger, Katharina Grabner, Ramona Haderer, Christina Hahn, Sarah Resch, Keyvan Paydar and Valerie Taus.

„Museen sollten ein multisensorisches, inspirierendes und ansprechendes Erlebnis bieten ...“ (Super Survey 2016)

Ausstellungen zu machen, hat immer mit dem Raum zu tun. Im Kunsthhaus ist es normalerweise der offene, dunkle Bauch des *Friendly Alien*, der große Präsentationen zulässt und dem Wunsch nach Offenheit nachkommt. Weiße Räume, wie sie die befragten Jugendlichen in der Survey des Großprojekts *Museum as Toolbox* bevorzugten, sind es hier eigentlich nie. Für das Jugendprojekt haben wir uns im Gespräch entschieden, dem Begriff des Willkommen-Seins nachzugehen und in Nebenschauplätze, Randzonen und dennoch mitten in das Geflecht aus Architektur und Programm mit direkten „Einladungen“ hineinzuarbeiten. Aus den Residencies kommende Reflexionen über die Funktionen und Möglichkeiten der Ausstellungshäuser weben sich in das Konzept und die neuralgischen Punkte des Hauses hinein: Nebenschauplätze bekommen hier einen Auftritt. Highlights wie die Terrasse bieten einen Raum zum Nachdenken und sprachlichen Nachspüren. Aber vor allem wird eine gesellschaftsrelevante Einladung an alle formuliert, werden Schwellen von innen nach außen, von high und low und von Funktion und Form überwunden. Ganz besonders nutzen wir für das Projekt *play!* die öffentlich zugänglichen Räume. **Willkommen zum Gesellschafts-Spiel im kostenlos zugänglichen, öffentlichen Marktplatz-Foyer und am Vorplatz, in der Garderobe und online zum Spiel mit der selbstreflexiven Muse und der BIX. Indeed more than just appealing!** (Katrin Bucher Trantow)

'Museums should provide a multi-sensory, inspiring and appealing visiting experience...' (Super Survey 2016)

Exhibition-making is always to do with space. At the Kunsthhaus this is normally the open, dark belly of the *friendly alien*, which allows large presentations and satisfies the desire for openness. Here you will never find the white spaces preferred by young people in the survey of the large-scale *Museum as Toolbox* project. For the youth project it was decided in our discussions to follow up on the concept of being welcome, and to work with direct 'invitations' into peripheral areas, marginal zones, and yet into the heart of the network of architecture and programme. Reflections produced by the residencies on the functions and possibilities of exhibition venues are woven into the concept and the neuralgic points of the building: peripheral areas take centre stage here. Highlights such as the terrace offer a space for contemplation and linguistic exploration. But above all a socially relevant invitation is addressed to everyone, and barriers between inside and outside, high and low and function and form are overcome. For the *play!* project we especially use the spaces that are publicly accessible. **Welcome to the party game in the free-of-charge, accessible, public marketplace foyer and on the forecourt, in the cloakrooms and online for playing with the self-reflective muse and the BIX. Certainly more than just appealing!** (Katrin Bucher Trantow)



**„Ausstellungen mit Interaktion und Teilhabe sind beliebter ...“
(Super Survey 2016)**

Partizipation und Interaktion sind – so auch das Ergebnis unserer Umfrage – für das junge Publikum wichtige Aspekte, um ein Kunsthaus zu besuchen. In der Kunstvermittlung arbeiten wir abseits des Ausstellungsbetriebes schon sehr lange mit Formaten, die das Publikum auf unterschiedliche Weise involvieren und zum Mitmachen anregen. In der *Toolbox* fanden nun einige Aspekte verschiedener Arbeitsweisen zusammen, die uns gänzlich neue Wege beschreiten ließen. Durch das frühe Involvieren der Jugendlichen in das Projekt und durch den Austausch mit den Künstlerinnen erhielt der Begriff der Partizipation eine neue Dimension. Mitgestalten war von Anfang an von allen Beteiligten erwünscht und transformierte auch beständig den stattfindenden Diskurs. Dieses Prinzip von Mitwirken, Mitmachen und Austauschen setzt sich nun im „Ausstellungsprojekt“ *play!* fort. Zahlreiche Workshops, interaktive Spiele und Kunst an ungewöhnlichen Orten des Hauses fördern in weiterer Folge auch die Interaktion eines breiten Publikums. **Jede/r kann mitspielen und gewinnt durch das Dabeisein!**
(Monika Holzer-Kernbichler)



**‘Exhibitions dealing with interaction and participation are favoured...’
(Super Survey result 2016)**

Participation and interaction are—according to the results of our survey—important aspects for the young public in making an exhibition venue a place they would visit. In museum education we have for a long time now worked beyond operating exhibitions, by employing formats that involve the public in a different way, encouraging participation. In the *Toolbox* we saw a convergence of several aspects of various ways of working that broke new ground for us. The early involvement of young people in the project and exchange with artists led to a new dimension for the concept of participation. From the outset, it was hoped that all of those involved would help to shape the project, and this approach constantly transformed the discourse that took place. This principle of taking part, joining in, and creating exchanges is now continued in the *play!* ‘exhibition project’. Numerous workshops, interactive games and art in unusual parts of the building are set to promote interaction with a wide public. **Everyone can join in and win by taking part!**
(Monika Holzer-Kernbichler)

„Translocal: Museum as Toolbox ist ein Kooperationsprojekt von 5 Kunstmuseen, die mit denselben Herausforderungen konfrontiert sind. [...] Das Museum zeigt sich dabei als Werkzeugkasten, der aktiv sowohl intern wie auch extern benutzt werden kann ...“ (Projektantrag 2015)

32 Arbeitspakete, die es zu erledigen galt; 24 Monate, die wie im Flug vergangen sind; 10 Tage Künstler-Residency, die der Startschuss für eine Datenbank voller Visionen über die Zukunft eines Museums war; +/- 8 junge Leute, die mit uns Zeit, Hirnschmalz und Kreativität teilten; 4 Partnermuseen, die vor unterschiedlichen und doch gleichen Herausforderungen stehen; 3 Wochen Umfrage, bei der wir Antworten über Freizeitgestaltung, Kommunikationsverhalten und Vorstellungen von einem idealen Kunstmuseum erhalten haben; Tools, die das Kunsthaus Graz als einen gesellschaftlich relevanten Ort und als Wohlfühl- und Diskursraum erlebbar machen sollten; zwei Abteilungen, die voneinander gelernt haben, und letztendlich ein Fazit: Es wäre schön, ginge es in irgendeiner Form weiter. Wo unterschiedliche Menschen mit gleichen Zielen zusammenkommen, ist viel Potenzial! Let's play!
(Alexandra Trost)

‘Translocal: Museum as Toolbox is a cooperation project of 5 art museums facing the same challenges. [...] The museum should be presented as a toolbox to be actively used at external and internal level...’ (Project proposal 2015)

32 work packages to achieve; 24 months, which flew by; a 10-day artist residency, the starting signal for a database full of ideas for the future of a museum; +/- 8 young people who shared their time, brains and creativity with us; 4 partner museums faced with different yet similar challenges; 3 weeks of surveys examining communication behaviour, leisure preferences, and visions of an ideal art museum; tools designed to communicate a tangible experience of the Kunsthaus Graz as a feel-good, discursive space; 2 departments that have learned from each other, and ultimately one conclusion: it would be nice if this continued in some form or other. When people come together with the same goals, there's a lot of potential! Let's play!
(Alexandra Trost)



Rahmenprogramm

Eröffnung am 27.09.2017, 19 Uhr:
Speed playing, afghanisches Buffet und
Improkonzert mit den *Dürologen*

27.9.–29.10., Play4Privacy,
BIX-Projekt mit Lab10 collective eG

Donnerstag, 05.10., ab 17 Uhr
Spieleneuheitenstammtisch mit Ludovico

Samstag, 30.09., 15–17 Uhr
Spielwelten mit Sarah Ulrych, Ludovico

Samstag, 07.10.,
14–16 Uhr
SpaceKids: Los geht's, du bist dran! mit
Ramona Haderer und Gabi Gmeiner,
19–21 Uhr
Persischer Spieleabend mit Keyvan Paydar

Samstag, 14.10., 15–17 Uhr
*Drachenbau, Brett- und Gesellschaftsspiele
aus Afghanistan* mit Gunda Bachan und *Die
Villa, in der wir wohnen*

Samstag, 21.10., 15–17 Uhr
Kinder- und Jugendspiele in Indien
mit Pamir Harvey

Samstag, 28.10., 15–17 Uhr
*Geschichte(n) des Spiels: Felder, Würfel,
Wahr-Schein-Lichkeiten und Legenden*
mit Arno C. Hofer



5

Accompanying programme

Opening: Weds, 27.09.2017, 7pm:
Speed-Playing, Afghan buffet and
Improconcert with the *Dürologen*

27.9.–29.10., Play4Privacy,
BIX project with Lab10 collective eG

Thursday, 05.10., from 5pm
New games table with Ludovico

Saturday, 30.09., 3–5pm
Playworlds with Sarah Ulrych, Ludovico

Saturday, 07.10.,
2–4pm
SpaceKids: Come on, it's your turn! with
Ramona Haderer and Gabi Gmeiner,
7–9pm
Persian games evening with Keyvan Paydar

Saturday, 14.10., 3–5pm
*Kite-building, board and party games from
Afghanistan* with Gunda Bachan and *Die
Villa, in der wir wohnen*

Saturday, 21.10., 3–5pm
Games for children and young people in India
with Pamir Harvey

Saturday, 28.10., 3–5pm
*History and stories of play: squares, dice,
probabilities and legends* with Arno C. Hofer



1

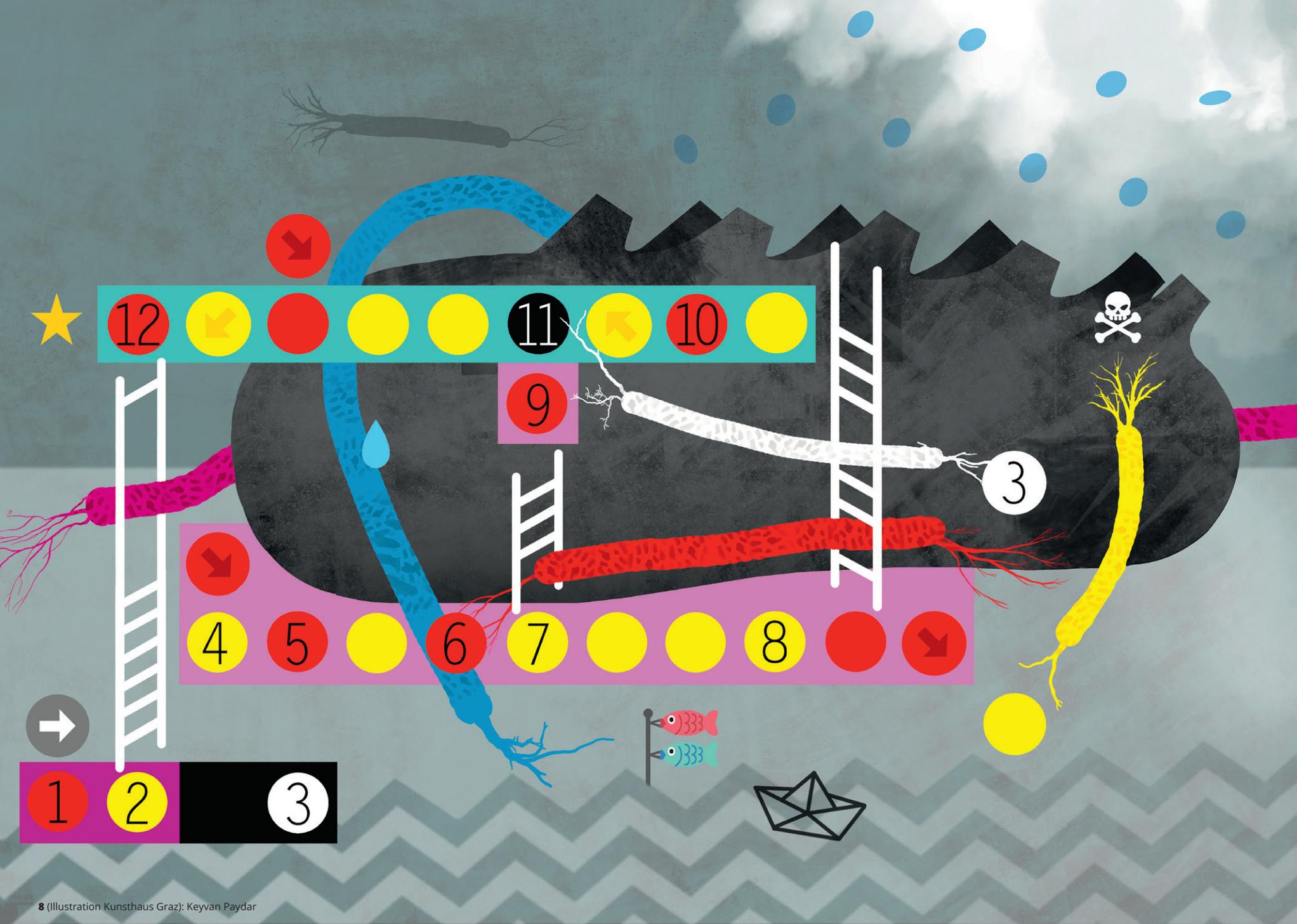


2



3

1, 2, 4, 5, 7: Jasmin Edegger
3: Keyvan Paydar
6: Monika Holzer-Kernbichler
8 (Illustration Kunsthaus Graz):
Keyvan Paydar



12



11



10



9

3



4

5



6

7



8



1

2

3

1 OAZA Collective (Maja Kolar u. Maša Poljanec), *Forum for Future Museum*
Museum as Toolbox-Residency im
Kunsthhaus Graz

Ein wesentlicher Ausgangspunkt der Arbeit von Oaza war die Frage nach der Beschaffenheit des Museums der Zukunft. Kann das Museum mehr sein als nur ein Ort, an dem Kunst gezeigt wird? Welche Orte eignen sich für Präsentationen? Wie funktionieren künstlerische Arbeiten an unkonventionellen – ja abseitigen – Orten wie Garderobe oder Toilette? Oaza baute in Reflexion auf die heutige Netzverbundenheit eine virtuelle Muse, die mit dem Publikum direkt in Kontakt tritt. Über den Link www.forumforfuturemuseum.com kann man mit der Muse kommunizieren, was über die Projektion in der Garderobe auch sichtbar wird.
Kommunikation und Partizipation sind nicht nur für diese Arbeit grundlegend, sondern auch für die Kunstinstitution selbst. (JE)

2 Robert Filliou, *LE JEU DE VIE*
Leihgabe der Neuen Galerie Graz
(Faksimile)

Der französische Künstler Robert Filliou verfolgt eine Kunst, die alltäglich, realitätsnah sowie vergänglich und in ihrem Prozess veränderbar ist. „Arbeit als Spiel“ und „Arbeit als Denken“ sind dabei wichtig. *LE JEU DE VIE*, 1970, bedeutet übersetzt „Das Spiel des Lebens“, weshalb es für unser Projekt als Anstoß zum Nachdenken über Entscheidungen im Leben wie im Spiel interessant erschien.
Spielen verbindet Menschen und Kulturen, es ist in all seinen Facetten in unserem Leben verankert. Spiele, aber auch das Leben selbst, haben ihre eigenen Regeln und können manchmal anders verlaufen als geplant. Spaß ist dabei genauso wenig ausgeschlossen wie ein mögliches Risiko. (RH)

1 OAZA Collective (Maja Kolar a. Maša Poljanec), *Forum for Future Museum*
Museum as Toolbox residency at the
Kunsthhaus Graz

A key question for Oaza was how to envision the museum of the future. Can a museum do more than just show art? How do artworks function in unconventional places such as the cloakrooms or loos? Reflecting today's networked world, Oaza have created a virtual muse with whom visitors can engage directly. The link www.forumforfuturemuseum.com invites us to communicate directly with the muse, which also is made visible by the projection in the cloakroom. **Communication and participation are essential not only for this work but also for the concept of the art institution.** (JE)

2 Robert Filliou, *LE JEU DE VIE*
On loan from the Neue Galerie Graz
(facsimile)

French artist Robert Filliou practises a form of art that is close to the everyday and reality, and also transient, its process changeable. 'Work as play' and 'work as thinking' are important aspects of this. *LE JEU DE VIE*, 1970, translates as 'the game of life' but also 'game of emptiness', which made it interesting for our project and makes us reflect on decisions in life and play. **Playing connects people and cultures, it is embedded in our lives in many different ways.** Like life itself, games have their own rules and can sometimes turn out differently than planned, or even involve risks. (RH)

3 Lab10 collective eG, *Play4Privacy*
Ortsspezifische Arbeit, BIX-Fassade und online

Spielen ist nicht nur ein Zeitvertreib, sondern auch ein Weg, um zu kommunizieren. Genau so sah es das Team von lab10, dessen Mitglieder die BIX-Fassade des Kunsthhauses Graz in eine riesige Spielfläche verwandeln. Gespielt wird das Strategiespiel GO, auch um Wissen über Datenschutz und Privatsphäre im Internet zu vermitteln. Im Grunde kann man sich ein Spiel als eine Aneinanderreihung von Entscheidungen aus einer Vielzahl an Möglichkeiten vorstellen, die im Konsens gefunden werden, aber nicht mehr umkehrbar sind – wie in einer Blockchain. Will man am Spiel teilnehmen, muss man nur die Webseite aufrufen und ins Spiel einsteigen, anonym und ohne vermarktbarere Spuren.
Man spielt zusammen.
Die Entscheidung fällt durch die Mehrheit. Schauen wir ob wir dasselbe denken! (SR)
www.play4privacy.org

4 Candida Höfer, *Bibliotheka UNED Madrid I*
Leihgabe der Neuen Galerie Graz
(Faksimile)

Die Künstlerin Candida Höfer beschäftigt sich mit der Gestalt öffentlicher Gebäude wie Cafés, Museen, Sporthallen oder Bibliotheken. Entgegen ihrer Funktion als Ort für Menschen, sind die Innenräume hier menschenleer. Neben ihrer skulpturalen Qualität, die sie zu monumentalen Porträts von Institutionen werden lassen, kann diese Arbeit auch als Erinnerung an die Bedeutung gesellschaftlicher Teilnahme gelten. *Bibliotheka UNED Madrid I*, 2000, Teil einer umfangreichen Serie über öffentliche Bibliotheken, **findet in der Ausstellung play! ein Pendant in der „Spiele-Bibliothek“, die sich als Leihregal wiederum in die Foyergestaltung von Haegue Yang integriert.** (JE)

3 Lab10 collective eG, *Play4Privacy*
Site specific work, BIX Façade and online

Play is not just a pastime, but also a way of communicating. This was the interpretation of the lab10 team, whose members transform the BIX façade into a giant surface for playing the strategy game GO, at the same time conveying knowledge about data protection and the right to privacy on the Internet. Essentially, a game can be seen as a chain of countless possibilities with decisions that are taken by consensus but irreversible once made – much like Blockchain. To take part, you simply have to access the website and join the game, anonymously and without any marketable traces. **We play together**, while the choice of move is taken in relation to most votes. Let's see if we think the same! www.play4privacy.org (SR)

4 Candida Höfer, *Bibliotheka UNED Madrid I*
On loan from the Neue Galerie Graz
(facsimile)

Artist Candida Höfer investigates the design of public buildings such as cafés, museums, sports halls or libraries, which—contrary to their intended state—she depicts when they are completely deserted. Alongside their sculptural quality that turns them into monumental portraits of institutions, this work can be seen as a reminder of the importance of social participation. Here, *Bibliotheka UNED Madrid I*, 2000, part of a comprehensive series about public libraries, **finds an equivalent in the 'games library', which is integrated into Haegue Yang's work as a lending shelf.** (JE)

5 Lasnaidee + Welcome Zone

Spiele und Tauschbibliothek

Museum as Toolbox-Residency im MSU, Zagreb

Die Künstlerinnengruppe Lasnaidee thematisierte während ihres Aufenthalts in Zagreb im Mai 2016 gemeinsam mit der kroatischen Jugendgruppe verschiedene Spiele wie z.B. **Ludo und Schach, um eine bessere Kommunikation zwischen dem Museum und seiner Nachbarschaft** anzureizen. Gemeinsam mit der Jugendgruppe bauten und gestalteten sie Spieltische für den Vorplatz des Museums. Diese Idee findet in Graz vielfältige Umsetzung: in Zusammenarbeit mit Ludovico stehen verschiedene Spiele bereit, um gespielt zu werden. In der Garderobe kann man sich rasch in „Himmel und Hölle“ versuchen. Die Spiele laden ein. Sie bilden die Brücke in die Welcome Zone im Setting von Haegue Yang - siehe 8. *play!* (RH)

6 Josef Dabernig, *Proposal for a New Kunsthau*s

Leihgabe der Kunsthau-Leiterin Barbara Steiner

Josef Dabernig macht sich in seinem *Vorschlag* auf die Suche nach Bauformen und Details für ein nicht weiter definiertes *New Kunsthau*s (2004). Wir beschäftigten uns im Projekt mit Herausforderungen eines Museums und Bedürfnissen eines jugendlichen Publikums. Dabernig betont die Frage nach der Infrastruktur gleichwertig mit jener der architektonischen Form. Ähnlich wie bei Dabernig Architekturstile vom Jugendstil bis in die 1970er variieren und neben Aktenordnern von Künstlerportfolios zu sehen sind, wollen wir als Jugendgruppe das **grenzenlose Spiel mit und durch das Haus hindurch als Offerte an ein breites Publikum anbieten**. Unterschiedliche Blickwinkel auf das Museum laden zum Nachdenken über ein Zukunftsmuseum ein: sowohl architektonisch als auch inhaltlich. (SR)

5 Lasnaidee + Welcome Zone

Games and Exchange Library

Museum as Toolbox residency at MSU, Zagreb

During their stay in Zagreb in May 2016, the artist group Lasnaidee worked together with the Croatian youth group exploring games such as **ludo and chess as a means to create better communication between the museum and its neighbourhood**. Together they designed and built games tables for the museum forecourt. This idea has been transferred in various ways to Graz: in collaboration with Ludovico, a range of games has been set up for use here. The cloakroom offers hopscotch: well known and played all over the world, this game doesn't require words, and yet it is very communicative. They build a bridge to the Welcome Zone in the setting by Haegue Yang. *play!* (RH)

6 Josef Dabernig, *Proposal for a New Kunsthau*s

On loan from Barbara Steiner, head of Kunsthau Graz

In his *proposal*, Josef Dabernig searches for new construction forms and details for a *New Kunsthau*s, 2004. Within the context of this project we examined what tasks a museum has and what challenges these involve, focusing on the needs and wishes of a young public. Dabernig also emphasises the question of what infrastructure a museum needs to offer to visitors. While in Dabernig's photographs museum buildings with architectural styles ranging from art nouveau to the 1970s are positioned next to portfolios of artists, we as youth group decided to let the themes revolve around **play and strategic cooperation in and outside the institution**. Different views of a museum invite us to think about institutions of the future: possibly interweaving terms of architecture and content. (SR)

7 Giulio Paolini, *QUI, DOVE?*

Leihgabe der Neuen Galerie Graz

Giulio Paolini beschäftigt sich in seinen Werken immer wieder mit dem komplexen Feld von Bild, Blick und Betrachter/in. Mit *QUI, DOVE?* (Hier, wo?), 1967/85, wird aus praktischen Industriemöbeln eine poetische Plastik und eine Aufforderung zur persönlichen Standortbestimmung. Die Rahmenbedingungen der Kunstpräsentation und Kunstproduktion stehen in Paolinis Werk im Zentrum und erinnern in gewisser Weise auch an Spielregeln, die man befolgen muss, um dabei zu sein. Auch die das Foyer bestimmende Möblierung *VIP's Union* durch Haegue Yang beschäftigt sich mit Rahmenbedingungen der Kunstinstitution, für die VIPs, also für das Kunsthau wichtige Personen, um die Leihgabe eines Stuhls bzw. Tisches ihrer Wahl gebeten wurden, um das Publikum einzuladen, sich – **genau hier** – niederzulassen. (SR)

8 Marcin Polak + Welcome Zone *Together*

Museum as Toolbox-Residency Museion, Bozen

Marcin Polak hat mit jugendlichen Migranten sowie Einwohnerinnen und Einwohnern von Bozen einen Film gemacht, der ein Dokument des Zusammentreffens von Menschen, Kulturen und Bedürfnissen ist. Wie kann man gegen bewusst falsche Kommunikation und Interpretation von Nachrichten in den Medien vorgehen? Welche Rolle spielt dabei die Kunst und das Museum? Wir machen das Foyer zur Welcome Zone! Zusammen mit unserem Partner **Ludovico** bieten wir in **Haegue Yangs** gastfreundlicher *VIP's Union* internationale Spiele und ein umfangreiches Rahmenprogramm – **ohne Konsumzwang**. (RH)

7 Giulio Paolini, *QUI, DOVE?*

On loan from the Neue Galerie Graz

In his works, Giulio Paolini often deals with the complex field of image, view and viewer. With *QUI, DOVE?* (here, where?), 1967/85, practical industrial furniture becomes poetic sculpture and a call to determine position at a personal level. The framework conditions of art presentation and production lie at the heart of Paolini's oeuvre and are in a sense also reminiscent of the rules of a game that must be followed to join in. Haegue Yang's installation *VIP's Union* in the foyer also deals with framework conditions in the art institution: VIPs, or people from Graz and Styria who are very important for the Kunsthau, were asked to lend a chair or table of their choice, which act as an invitation to visitors to sit down—**right here**. (SR)

8 Marcin Polak + Welcome Zone *Together*

Museum as Toolbox-Residency at the Museion, Bozen

Together with young italians and immigrants from Bozen Marcin Polak created a film that documents the encounters of people, cultures and wishes. How can you act against conscious or tendentious miscommunication? Which role is that of art and the museum? Inspired by this work as much as by Lasnaidee we - the youth group - wished to include a place of encounter and participation. We declared the publicly accessible foyer to the welcome zone! With our partner **Ludovico** and in the hospitality setting of **Haegue Yang** we offer international games and a comprehensive accompanying programme: The Welcome Zone is a place where you can hang out and relax **without needing to buy anything**. (RH)

9 Luigi Coppola, *Encounters*

Museum as Toolbox-Residency im KUMU in Tallinn

Die Fotografien des Künstlers Luigi Coppola sind das Resultat seiner Zusammenarbeit mit der Jugendgruppe des KUMU in Tallinn im April 2016. Gemeinsam versuchten sie den öffentlichen, architektonischen Raum in Bezug auf den eigenen Körper und dessen Präsenz innerhalb einer Gruppe zu erfahren. Die in der Folge entstandenen Fotografien sind Dokumente dieser performativen Auseinandersetzung, die durch die skulptural anmutende Ruhe der Akteur/innen eine Verbindung über Raum und Zeit suggerieren. Die **„Eroberung“ des Raumes** ist wie die inhaltliche Gegenüberstellung von verschiedenen Werken ein allgegenwärtiges Charakteristikum von *play!*. Die gezeigten Arbeiten infiltrieren das Kunsthaus auf unterschiedlichen (nicht nur architektonischen) Ebenen und involvieren das Publikum immer wieder aufs Neue. (JE)

10 Josef Bauer, *„Buchstabe A“*

Leihgabe der Neuen Galerie Graz

Kunst kann vieles ausdrücken, ohne ein einziges Wort sagen zu müssen, manchmal braucht es – wie in diesem Fall – nur einen einzigen Buchstaben. Der österreichische Künstler Josef Bauer löste sein Interesse an visueller Poesie bereits in den 1960er Jahren vom Papier und schuf dreidimensionale, raumgreifende Buchstabenskulpturen. Sein lebensgroßer „Buchstabe A“ von 1974 wird in einen Dialog mit der Arbeit des italienischen Künstlers Aldo Giannotti gesetzt. **Sprache wird zur räumlichen Erfahrung.** (KG)

9 Luigi Coppola, *Encounters*

Museum as Toolbox residency at KUMU in Tallinn

Artist Luigi Coppola's photographs are the result of his collaboration with the KUMU youth group in Tallinn in April 2016. Together they sought to experience public, architectural space in relation to their own body and its presence within a group. The resulting photographs record this performative interaction, the sculptural calm of the actors evoking a connection across time and space. As well as the juxtaposition of various works, **the 'conquest' of space** is a pervasive characteristic of *play!*. The works shown here infiltrate the Kunsthaus on various (not just architectural) levels, engaging the public in fresh ways time and again. (JE)

10 Josef Bauer, *Buchstabe A*

On loan from the Neue Galerie Graz

Art can express a lot without saying a word; sometimes, as here, all it needs is a single letter. As early as the 1960s Austrian artist Josef Bauer had freed his interest in visual poetry from paper and was creating three-dimensional, spatial letter sculptures. His life-sized 'Buchstabe A' (1974) is placed in dialogue with Italian artist Aldo Giannotti's piece. **Language turns into a spacial experience.** (KG)

11 Gerwald Rockenschaub, *ohne Titel (Künstlerhaus Graz)*

Leihgabe der Neuen Galerie Graz

Gerwald Rockenschaub's Arbeit *ohne Titel*, 1993, ist von formaler Reduktion sowie einer kühlen, distanzierten Atmosphäre gekennzeichnet. Sie hat das Verhältnis von Betrachter/in, Kunstwerk und Raum zum Thema. Bei genauem Hinsehen erkennt man, dass der Blick aus einer Art Regieraum von oben in das Grazer Künstlerhaus fällt. **Wer wird unbemerkt beobachtet und wer ist der nicht sichtbare Beobachter?** Der Perspektivenwechsel ermöglicht es, sich von einem wortwörtlich erhöhten Standpunkt aus einen Einblick zu verschaffen und die eigene Betrachtung zu hinterfragen. Dies ist auch ein Aspekt unserer Ausstellung, die Konventionen zeigen und aufbrechen möchte und damit ein neues Verständnis von Ausstellen und Rezipieren schaffen soll. (JE)

12 Aldo Giannotti, *The Museum as a Toolbox*

Museum as Toolbox-Residency im Muzeum Sztuki in Łódź

Einem Museum bieten sich verschiedene Wege der Kommunikation. Aldo Giannotti diskutierte mit der Jugendgruppe des Muzeum Sztuki im Mai 2016 nicht nur die Rolle eines Museums in der zeitgenössischen Kultur, sondern auch die Frage, wie „Kunst“ vor allem an Jugendliche kommuniziert wird. In der Schriftart des Museums ließ er 6.000 einzelne, schwarze Buchstaben auf weißes Papier drucken, um diese an der Außenfassade des Museums, aber auch andernorts auf städtischen Fassaden anzubringen. In Graz verwächst das Buchstabenspiel mit der neuen Kommunikationsform des Kunsthauses, das die Gestalterin **Anna Lena von Helldorff** entwickelt. Schicken Sie Ihre Botschaften in den Stadtraum, an die anderen Besucher/innen! **Welche Botschaft wollen Sie hinterlassen?** (SR)

11 Gerwald Rockenschaub, *ohne Titel (Künstlerhaus Graz)*

On loan from the Neue Galerie Graz

Gerwald Rockenschaub's work *ohne Titel* (untitled), 1993, displays a formal reduction together with a cool distanced atmosphere. It takes as its theme the relationship between the viewer, artwork and space. On closer inspection, you realise you are looking down from a kind of control room onto the Graz Künstlerhaus. **Who is being quietly observed, and who is the invisible observer?** The shift in perspective allows the creation of a view from a literally elevated vantage point and makes us question our own observation. This is also an aspect of our exhibition, aimed at revealing and breaking down conventions and so creating a new understanding of how we exhibit and receive. (JE)

12 Aldo Giannotti, *The Museum as a Toolbox*

Museum as Toolbox residency at Muzeum Sztuki in Łódź

Various paths of communication are available to a museum. In May 2016, Aldo Giannotti and the Muzeum Sztuki youth group discussed not only the role of a museum within contemporary culture but also asked themselves jointly how 'art' is communicated to the public, particularly young people. They had 6,000 individual letters printed in the museum's typeface in black on white paper, which were mounted on the exterior of the museum and elsewhere on the city's façades. In Graz the project was adapted to the Kunsthaus's new form of communication currently being developed by designer **Anna Lena von Helldorff**. Send your messages into urban space. **Which message do you want to post here today?** (SR)

play!

Translocal: Museum as Toolbox

Eröffnung/Opening:

27.09.2017, 19 Uhr/7pm

28.09–29.10.2017

In Kooperation mit

Ludovico und **Lab10 collective eG**

Im Rahmen des EU Kooperationsprojektes

“Translocal: Museum as Toolbox”

Projektpartner/Partners:

Universalmuseum Joanneum Graz,
Österreich

Eesti Kunstimuseum Tallinn,
Estland

Muzej suvremene umjetnosti Zagreb,
Kroatien

Museion Bozen,
Italien

Muzeum Sztuki w Łodzi,
Polen

Kunsthhaus Graz

Universalmuseum Joanneum



ESTI KUNSTIMUSEUM

KUMU

MUSEION

ms
Muzeum Sztuki

Jugendgruppe/Youth group: Lidia Cekic,
Jasmin Edegger (JE), Katharina Grabner
(KG), Ramona Haderer (RH), Christina
Hahn, Keyvan Paydar, Sarah Resch (SR),
Valerie Taus

Projektleitung/Project Management:

Katrin Bucher Trantow, Monika Holzer-
Kernbichler, Alexandra Trost

Redaktion/Editors:

Katrin Bucher Trantow,
Monika Holzer-Kernbichler
Alexandra Trost

Layout:

Michael Posch

Korrektorat/Proofreading:

Jörg Eipper-Kaiser

Übersetzung/Translation:

Kate Howlett Jones

Dieses Projekt wurde unterstützt von der Europäischen Kommission. Diese Publikation [Kommunikation] widerspiegelt die Meinung der Autoren. Die Kommission kann in keiner Weise für deren Verwendung verantwortlich gemacht werden.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union