

Meran-o-poly prevede da 2 a 6 giocatori. È necessario un dado e una pedina per ogni giocatore, ad esempio una moneta. Le carte azione devono essere stampate, ritagliate, mescolate e disposte in un mazzetto.

Comincia il giocatore più giovane. Si parte dalla casella "1965" e l'obiettivo è raggiungere la casella "1990". Per vincere bisogna raggiungere esattamente la casella. Se il giocatore ottiene un numero più alto di quello necessario, dovrà tornare indietro. Il vincitore è quello che la raggiunge per primo l'ultima casella.

Lungo il percorso i giocatori incontrano artisti e avvenimenti di ogni tipo, che possono bloccarli o farli procedere più rapidamente. Le caselle blu sono "caselle evento": sul tabellone è indicato come procedere. Le caselle rosse sono "caselle azione": i giocatori che ci capitano devono pescare una delle "carte azione" e svolgere l'attività che vi è indicata.

Idea e concetto: Hannes Egger

Avvia

1965

Franz Pichler viene arrestato a Monaco, durante una performance artistica dal taglio critico. Devi liberarlo ottenendo un 6 tirando il dado. Puoi tirare 3 volte ad ogni turno. Finché Pichler è in prigione, non puoi andare avanti.

1971

Sei fortunato, Mili Schmalz ti insegna, proprio come a Jakob de Chirico, Rudolf Stingel e Ivo Mahlknecht. Ti piace e stai imparando molto. Salta un turno!

1967

Il più lungo sit-in in Alto Adige: l'SVP ha discusso per ben 36 ore l'attuazione del "secondo pacchetto" per l'Alto Adige, che è entrato in vigore nel 1972. Vai avanti fino al 1972!

1969

Destinazione

1990

L'orato Anton Fritthauf ha avuto molto successo a Tokyo, dove ha esposto i propri lavori nel 1973. Nel 1976, nel 1979 e nel 1983. Vai avanti di 4 caselle!

1973

Quando il direttore Giuseppe Maviglia è andato in pensione, l'attività espositiva dell'Azienda di Soggiorno di Merano ha subito una sostanziale battuta d'arresto. Torna indietro di 2 caselle!

1972

1980

Visti la leggendaria mostra del gruppo Nezikunst al Pavillon des Fleurs auch - anche *Silvafrola 1981*. Tira ancora il dado e vai avanti!

1981

1979

Anche tu protesti contro il ripristino del Teatro Civico e in favore di una cultura diversa in Alto Adige. Salta un turno!

1974

1975

1977

1976

Vilém e Edith Flusser vivono a Merano. Li incontri e decidete di partire insieme per un viaggio. Tira ancora il dado e vai avanti!

1978

1984

Peter Fellin realizza la scultura *Urbiid-terra russa*, con cui si confronta con la propria esperienza in guerra. Torna indietro di 3 caselle.

1983

L'artista Gina Klaber Husek muore ed è sepolta al cimitero di Merano. Ammiri il suo lavoro e sei molto triste. Salta un turno per ricordarla.

1982

1986

Puoi esporre i tuoi lavori da Pappi Fischer nella zona artigianale di Mala Basso. Vai avanti di 5 caselle!

1985

1986

1987

1988

Rudolf Stingel si trasferisce a New York: seguilo e procedi fino alla penultima casella.

L'artista meranese Oswald Oberhuber dipinge per tre giorni al Piccolo Palazzo d'Arte e tu lo aiuti a preparare i venti quadri. Salta due turni.

Meran-o-poly nasce in occasione della mostra *Cultura in movimento. Merano 1965-1990* proposta a Merano Arte nel 2021.





Raphael Montañez Ortiz ha distrutto un pianoforte durante una performance artistica a Vellau. Trova un oggetto vicino a te e distruggilo. È l'unico modo per continuare a giocare!

Secondo Jakob de Chirico, un artista è come un pilota di auto da corsa e deve correre dei rischi. Un insegnante è invece come un tassista che deve portare i passeggeri a destinazione in modo sicuro. De Chirico ha svolto entrambe queste attività. Per i prossimi due turni sarai un pilota di auto da corsa: se ottieni un numero dispari raddoppialo, se ottieni un numero pari torna indietro.

Scrivi su un foglio di carta questa frase, se possibile in rosso: "Se la democrazia italiana vuole affermarsi come democrazia nuova, antifascista, popolare e progressiva, deve emancipare la donna, così essa potrà assumere quella impronta che impongono i tempi e che il popolo vuole crearsi come base incrollabile" (Togliatti). Intorno al 1970, Jakob De Chirico ha usato questa frase in un manifesto sindacale.

Esegui la performance di Matthias Schönweger e recita "Tepp-ich Tepp-ich Tepp-ich ..." fino a quando non è di nuovo il tuo turno. Non fare pause!

Sdraiati sul pavimento e disegna l'ambiente circostante così come lo vedi dalla tua prospettiva. Negli anni '80, Paul Thuile è diventato famoso per disegni come questo. Hai tempo per realizzare il disegno fino a quando non è di nuovo il tuo turno.

Strappati un capello, attaccalo a un foglio e scrivi: "Questo capello è caduto come la mia arte". Firma il lavoro con "msch", la sigla usata da Matthias Schönweger.

Se hai ripetuto un anno scolastico, avanza di 6 caselle. Nel 1983 Franz Pichler ha creato la scultura *Monumento per i molti scolari innocenti bocciati: contestiamo!*. Quest'opera è dedicata anche te.

Nel 1984 Marcello Jori ha creato l'opera ... *e dove si aprono spiragli*, che è usata come sfondo nel tabellone di *Meran-o-poly*. Puoi tirare ancora il dado!

Nel 1990 Hermann Nitsch ha esposto al Piccolo Palazzo d'Arte di Merano. Con il suo "teatro delle orge e dei misteri" ha lavorato con simboli religiosi e sangue. Usa del ketchup o dell'acquerello rosso per fare una grande croce su un pezzo di carta usando le dita. Puoi continuare a giocare solo dopo aver dipinto il quadro. Gli altri giocatori intanto possono andare avanti.



L'assessore provinciale Anton Zelger ha segnato la politica culturale altoatesina tra il 1969 e il 1989. Si è opposto a qualsiasi avanguardia e rifiutava l'arte moderna. Non ricevi alcun sostegno da lui per il tuo progetto e salti un turno.

Gli artisti Manfred Alois Mayer e Carmen Müller hanno viaggiato spesso, anche per mesi, durante gli anni '80. Li incontri e ti raccontano di questi viaggi. È una serata lunga e stimolante. Vai avanti di 3 caselle.

Recita ad alta voce questa "opera d'arte linguistica" di Matthias Schönweger:

AMO
VIVIAMO
CONVIVIAMO
CONVIVI
CON

Partecipi alla leggendaria iniziativa artistica del 1982 *Bella mostra di quadri nel Pissoir* presso i bagni pubblici vicini al Monumento alla Vittoria di Bolzano. Cerca un bagno e realizzaci dell'arte!

A partire dal laboratorio di Anton Frühauf, per diverse generazioni si è sviluppata a Merano una scena orafa innovativa e di successo. Puoi tirare di nuovo il dado e andare avanti se riesci a fare un bell'anello entro 3 minuti. Sei libero di scegliere tu il materiale! Regala il tuo anello a un altro giocatore.

Inventati una performance ed eseguila. Gli altri giocatori sono il tuo pubblico e valutano il valore artistico e politico della tua performance con un punteggio da 1 a 6. Avanza per un numero di caselle uguale al punteggio ricevuto.

Nel 1979, 24 associazioni culturali hanno occupato l'edificio vuoto dell'ex Monopolio a Bolzano apponendovi l'iscrizione ideata da Pichler "Il quotidiano è la nostra cultura". Dopo appena un mese di attività artistiche e alternative, l'edificio è stato sgomberato. Lancia il dado due volte: vai avanti per un numero di caselle uguale al primo tiro e torna indietro per un numero uguale al secondo tiro.

Realizza questa scultura di Hans Georg Hölzl. Potresti usare una mela, una patata o altri materiali. Gli altri giocatori proseguono, tu puoi riprendere a giocare soltanto quando la scultura sarà finita.



Nel 1985 Daniel Spoerri, artista che realizza "Eat Art", è stato ospite a Castel Fontana. Qui ha organizzato una performance cucinando zuppe per tutta la notte. Dopo che tutte e dieci le zuppe sono state mangiate, ha raccolto i piatti e gli avanzi di cibo e li ha dichiarati un'opera d'arte. Fai la stessa cosa con il tavolo da gioco quando avrete finito: fotografa questa composizione e mandala a info@kunstmeranoarte.org. La tua opera entrerà a far parte della collezione di Kunst Merano Arte.