



8 (Illustration Kunsthaus Graz): Keyvan Paydar

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

Spiele 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 Kunsthauses 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 vermarktbare Spuren. **Man spielt zusammen.** Die Entscheidung fällt durch die Mehrheit. Schauen wir ob wir dasselbe denken! (SR)

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)

3 Josef Dabernig, *Proposal for a New Kunsthaus*
Leihgabe der Kunsthaus-Leiterin Barbara Steiner

Josef Dabernig macht sich in seinem *Vorschlag* auf die Suche nach Bauformen und Details für ein nicht weiter definiertes *New Kunsthaus* (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)

3 Josef Dabernig, *Proposal for a New Kunsthaus*
On loan from Barbara Steiner, head of Kunsthaus Graz

In his *proposal*, Josef Dabernig searches for new construction forms and details for a *New Kunsthaus*, 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 Kunsthaus 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 **Hague Yangs** gastfreundlicher *VIP's Union* internationale Spiele und ein umfangreiches Rahmenprogramm – **ohne Konsumzwang.** (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)

11 Gerwald Rockenschau, *ohne Titel (Künstlerhaus Graz)*
Leihgabe der Neuen Galerie Graz

Gerwald Rockenschau'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 erwächst 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)

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 Rockenschau, *ohne Titel (Künstlerhaus Graz)*
On loan from the Neue Galerie Graz

Gerwald Rockenschau'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)