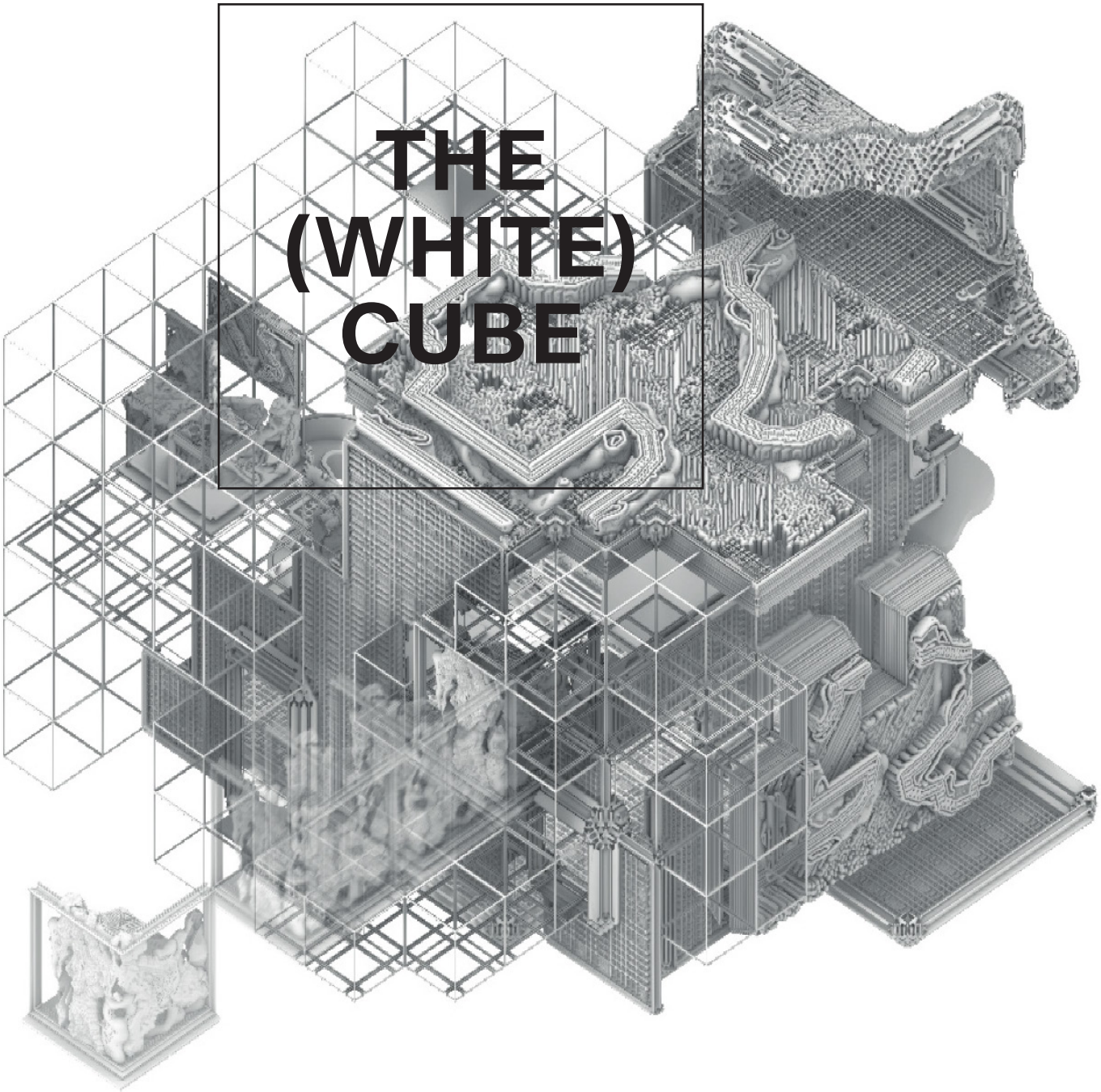
i.sd
STRUCTURE AND DESIGN
UNIVERSITY OF INNSBRUCK

UNBOXING

THE (WHITE) CUBE



Multivalent Spaces for the MuseumsQuartier Vienna

IMAGE CREDITS:
Instructor: Johannes Schlusche, Kristina Schinegger, Stefan Rutzinger
Student Work: Julian Duggen & Moritz Kählß

BRIEF

UNBOXING THE (WHITE) CUBE

- Multivalent Spaces for the MuseumsQuartier Vienna

“You can be a museum or you can be modern, but you can’t be both.”

Gertrude Stein, Brief an Alfred Barr, Direktor des Museum of Modern Art, undatiert.

Was ist ein Museum? Ein Tempel, eine Box, ein Gerüst, ein Netzwerk – braucht die Kunst überhaupt noch Architektur? Steins Satz benennt einen Konflikt, der bis heute besteht: lebendige Kunst trifft auf eine Institution, die sammelt, kategorisiert, archiviert und konserviert.

Unboxing the (White) Cube heißt, die geschlossene und vermeintlich neutrale Box des Ausstellungsraums zu öffnen – ihre Geometrie, ihre soziale Codierung und ihre monofunktionale Nutzung. Räumlich: Durch Porosität in Grundriss und Schnitt, Sequenzen aus Proportion, Tektonik und Atmosphäre, durch Zwischenraum, Nische und Poché. Programmatisch: Indem Ausstellung, Produktion und Alltag überlagert statt getrennt werden. Institutionell: Durch ein Museum, das seine Codes öffnet – Zugang, Verhalten und Zugehörigkeit.

DER KONTEXT

Das Feld der zeitgenössischen Kunstproduktion hat in den vergangenen Jahrzehnten eine fundamentale Transformation durchlaufen: Künstlerische Praktiken, innovative Medien, Formate und Ausdrucksformen, kuratorische Konzepte, partizipative Formate, alternative Arten von Ownership und Funding und neue Formen der Interaktion zwischen Kunst, Publikum und Öffentlichkeit haben sich rasant weiterentwickelt. Im deutlichen Kontrast zu dieser Dynamik steht die architektonische Typologie des Museums, die sich seit ihrer Etablierung als westliches Kulturkonzept im 19. Jahrhundert in vielen Aspekten als bemerkenswert resistent gegenüber institutionellen Veränderungen erwiesen hat.

Anlässlich des 20-jährigen Jubiläums der Eröffnung des Museumsquartiers Wien (MQ) – einem der weltweit größten Kunst- und Kulturareale, das an der Schnittstelle zwischen den historischen Fischer-von-Erlach-Hofstallungen und den prägenden Neubauten der späten 1990er-Jahre entstanden ist – widmet sich dieses Entwurfsstudio einer spekulativen Neubefragung dieses urbanen Ensembles, das vor dem Hintergrund aktueller künstlerischer, architektonischer, gesellschaftlicher und technologischer Fragestellungen nach einer radikalen typologischen und räumlichen Fortschreibung verlangt.

BRIEF

Das Studio versteht das Museumsquartier nicht als ein abgeschlossenes, denkmalgeschütztes Ensemble, sondern als vielschichtiges städtebauliches, volumetrisches und soziokulturelles Feld. Es gilt, die gegenwärtigen Spannungsfelder zwischen öffentlichem Stadtraum, vielfältiger Freizeitnutzung, hochfrequentierter Durchwegung, zeitgemäßer Museumstypologie im Zeichen kontemporärer Kunstproduktion und wechselnder kuratorischer Praxis, immersiver Display-Kultur, und den konstruktiven und ökologischen Notwendigkeiten des Bauens im Bestand architektonisch neu zu denken und zu verhandeln.

DIE AUFGABE

Die Box ist nicht das Ergebnis dieses Studios. Sie ist Ausgangspunkt.

Entworfen wird ein neues Museum für zeitgenössische Kunst im MuseumsQuartier Wien – als spekulative und zugleich präzise Intervention oder Erweiterung im Bestand. Gesucht wird dabei nicht die nächste formale Variante eines Museums, sondern eine räumliche These dazu, was ein Museum heute sein kann.

Der Entwurf muss deshalb gleichzeitig nach innen und nach außen arbeiten: nach innen an der Typologie des Museums, seinen Räumen, Schwellen, Sequenzen und kuratorischen Bedingungen; nach außen an seiner Beziehung zum Bestand, zum MuseumsQuartier und zur Stadt. Das bestehende MQ ist dabei kein neutraler Bauplatz, sondern Widerstand, Ressource und Ausgangsmaterial des Entwurfs.

Unboxing wird zur Entwurfsmethode. Bestehende Ordnungen können geöffnet, überlagert, erweitert, unterwandert oder neu zusammengesetzt werden. Entscheidend ist nicht die maximale Offenheit, sondern die präzise Definition räumlicher Bedingungen, die unterschiedliche Formen von Kunst, Öffentlichkeit und Aneignung ermöglichen.

Im Rahmen dieses Studios wird das Museum auf zwei unterschiedlichen Ebenen hinterfragt: als Gebäude mit seiner tradierten Typologie sowie als Institution innerhalb eines erweiterten zeitgenössischen, soziokulturellen Kontexts.

Das Ergebnis des Studios ist ein architektonischer Raum.
Im Zentrum des Entwurfs stehen folgende Fragestellungen:

Kuratorische Schnittstellen & Typologien:

Wie müssen Ausstellungsräume beschaffen sein, die analogen, großformatigen Installationen ebenso eine Plattform bieten wie performativen, digitalen und zeitbasierten Kunstformen? Welche porösen, adaptiven und atmosphärisch differenzierten Raumsequenzen können Alternativen zum White Cube bilden?

Bestand & Urbane Permeabilität:

Wie agiert die Intervention mit den historischen und spätmodernen Gebäudestrukturen – Erweiterung, Überformung, Aufstockung oder Unterbauung? Welche neuen Wegeverbindungen, Sichtachsen, Schwellen und öffentlichen Binnenräume entstehen?

Polyvalente Räume & Zeitliche Adaptivität:

Wie entsteht Offenheit aus Vielfalt statt aus Neutralität, ohne beliebig zu werden? Welche tektonischen und räumlichen Parameter machen eine primäre Struktur aneignungsfähig – für wechselnde Programme, Tages- und Jahreszeiten und ein wechselndes Publikum, vom Ausstellungsbetrieb bis zum nicht-kommerziellen Aufenthaltsraum für die Stadt? Theoretischer Ausgangspunkt für diese Fragestellung ist Herman Hertzbergers “inviting form” (Polyvalence, Architectural Design 84/5, 2014, S. 106–113).Entwickelt wird ein Gefüge unterschiedlicher, spezifischer Räume, dessen Offenheit nicht aus Neutralität entsteht, sondern aus dem Reichtum seiner Angebote.

Institutionelle Öffnung & Soziale Katalysatoren:

Wie vermittelt das Gebäude zwischen der Interiorität des Ausstellungsraums und den stark frequentierten Höfen des MQ? Was leisten komplementäre Programme – offene Ateliers, Werkstätten, Labore, Archive, Residencies und frei programmierbare Zwischenräume?

WIE WIR ARBEITEN

METHODIK UND DIGITAL-ANALOGE WORKFLOWS

Im Zentrum der Methodik steht das enge Wechselspiel zwischen digitalen Entwurfswerkzeugen und physischen Konzeptmodellen.

Warum analog und digital zugleich? Weil keines der beiden Medien allein trägt. Das digitale Modell rechnet, variiert und verwaltet Komplexität – aber es prüft nicht Raum, Fügung, Licht, Atmosphäre und Maßstab. Das physische Modell tut genau das – iterativ aber langsamer.

Die Arbeitsmodelle sind deshalb keine nachträglichen Darstellungen des Entwurfs, sondern eigenständige Werkzeuge. Eine digitale Studie wird am physischen Artefakt getestet; das Artefakt wirft neue Fragen zurück in den digitalen Prozess. So entstehen räumliche Prototypen in schnellen Zyklen zwischen beiden Medien: digital, physisch, digital, usw.

Der Entwurf entwickelt sich als iterativer, volumetrischer Designprozess. Raumprototypen und Modelle, Schnitte, Grundrisse und Renderings stehen in kontinuierlichem Feedback. Nichts wird nach einer Phase über Bord geworfen und niemand beginnt wieder bei null. Jeder Durchgang überarbeitet und verdichtet das Vorhandene und übersetzt es schrittweise in Raum, Tragwerk, Konstruktion und Material. Individuelle Interessen verbinden sich dabei fortlaufend mit dem Studio-Input:

Erfindet euren eigenen hybriden Workflow.

WAS STEHT AM ENDE?

STUDIO-STRUKTUR UND ZIEL

Das Studio ist als experimentelles Entwurfslabor aufgebaut. Ziel ist aber die Entwicklung eines architektonischen Gebäudes, dessen einzelne konzeptionelle Ebenen

(Typologie, Funktion, Programm, Volumen (raumbildende Elemente), Struktur und Tragsystem, Erschließung, Fassaden (Grenzen zwischen Innen und Außen), Materialsysteme, ...) klar definiert und in den abzugebenden Unterlagen (Pläne und Modelle) eindeutig abzulesen sind.

Als Grundlage analysieren Studierende relevante Beispiele zeitgenössischer Museumsbauten und kuratorischer Raumkonzepte. Über erste Raumideen und iterative digitale Entwurfsprozesse, physische Modellstudien und kontinuierliches und fortgesetztes Arbeiten an Schnitt und Grundriss entwickeln die Studierenden neben einer eigenständigen, diskurs fähigen Haltung zur Fragen Gegenwartsarchitektur einen räumlich und typologisch innovativen Museumsentwurf mit multivalenten Qualitäten.

STUDIO KICK-OFF

Montag, 5. Oktober 2026, 14:00 Uhr — Zoom

Eine Frage bringt ihr zum Kick-off mit: Was ist ein Museum - und was könnte es sein?

Reguläre Termine: Immer Donnerstags, 13:00–18:00 Uhr - Online oder Seminar Space, i.sd

> *“Sensuality in architecture - physical or illusionary - has emerged from the discovery of simultaneous correlations / the synchronization of elements in time and space / defined by the single momentary metamorphosis of object with object / man with man / boundary with boundary / the conflict of kinetic versus static / cold versus hot / dark versus light / perception versus utilization / performance versus expectation / touch versus vision / solid versus void / sound versus silence.”*

Raimund Abraham, **[UN]BUILT** (Wien / New York: Springer, 2011), 36.

UNBOXING THE (WHITE) CUBE

- Multivalent Spaces for the MuseumsQuartier Vienna

“You can be a museum or you can be modern, but you can’t be both.”

Gertrude Stein, letter to Alfred Barr, Director of the Museum of Modern Art, undated.

What is a museum? A temple, a box, a framework, a network – does art still need architecture at all? Stein’s statement identifies a conflict that persists to this day: art encounters an institution that collects, categorises, archives, and conserves.

Unboxing the (White) Cube means opening up the enclosed neutral box of the exhibition space – its geometry, its social codes, and its monofunctional use. Spatially: through porosity in plan and section, sequences of proportion, tectonics, and atmosphere, through thresholds, niches, and poché. Programmatically: by overlapping exhibition, production, and everyday life rather than separating them. Institutionally: through a museum that opens up its codes – access, behaviour, and belonging.

THE CONTEXT

The field of contemporary art has undergone a fundamental transformation over recent decades: artistic practices, innovative media, formats and modes of expression, curatorial concepts, participatory formats, alternative forms of ownership and funding, and new modes of interaction between art, audiences, and the public have evolved rapidly. In contrast to this dynamic development stands the architectural typology of the museum, which, since its establishment as a Western cultural concept in the nineteenth century, has in many respects proved remarkably resistant to institutional change.

On the occasion of the twentieth anniversary of the opening of the MuseumsQuartier Vienna (MQ) – one of the world’s largest art and cultural districts, situated at the intersection of the historic Fischer von Erlach imperial stables and the defining new buildings of the late 1990s – this design studio undertakes a speculative re-examination of this urban ensemble. Against the backdrop of current artistic, architectural, societal, and technological questions, the site calls for a radical typological and spatial transformation.

BRIEF

The studio understands the MuseumsQuartier not as a completed, heritage-protected ensemble, but as a multilayered urban, volumetric, and sociocultural field. The task is to rethink and negotiate the current tensions between public urban space architecturally, the diverse ways in which the public occupies and uses the site, highly frequented circulation routes, contemporary museum typologies in the context of current artistic production and changing curatorial practices, immersive display culture, and the constructive and ecological imperatives of building within existing structures.

THE TASK

The box is not the outcome of this studio. It is the beginning.

The task is to design a new museum for contemporary art within the MuseumsQuartier Vienna – as a speculative yet precise intervention into, or extension of, the existing fabric. What is sought is not simply another formal variation of the museum, but a spatial thesis on what a museum can be today.

The design must therefore operate simultaneously inward and outward: inward, addressing the museum typology itself, its spaces, thresholds, sequences, and curatorial conditions; outward, addressing its relationship to the existing fabric, the MuseumsQuartier, and the city. The existing MQ is not a neutral building site but a source of resistance, resources, and materials for the design.

Unboxing becomes a design method. Existing orders may be opened, superimposed, extended, undermined, or recomposed. What matters is not maximum openness, but the precise definition of spatial conditions that enable different forms of art, public life, and appropriation.

Within this studio, the museum is examined on two distinct levels: as a building with its inherited typology and as an institution embedded in an expanded contemporary sociocultural context.

The outcome of the studio is an architectural space.
The following questions are central to the design:

Curatorial Interfaces & Typologies:

What qualities must exhibition spaces possess in order to accommodate analogue, large-scale installations as well as performative, digital, and time-based forms of art? What porous, adaptive, and atmospherically differentiated spatial sequences can provide alternatives to the White Cube?

Existing Fabric & Urban Permeability:

How does the intervention engage with the historic and late-modern building structures – through extension, transformation, vertical addition, or subterranean intervention? What new routes, visual axes, thresholds, and public interior spaces emerge?

Polyvalent Spaces & Temporal Adaptability:

How can openness emerge from diversity rather than neutrality without becoming arbitrary? Which tectonic and spatial parameters make a primary structure open to appropriation – accommodating changing programmes, times of day and seasons, and shifting publics, from exhibition use to non-commercial spaces for the city? The theoretical point of departure for this question is Herman Hertzberger's concept of the "inviting form" (Polyvalence, Architectural Design 84/5, 2014, pp. 106–113). The aim is to develop an assemblage of different, specific spaces whose openness emerges not from neutrality, but from the richness of the possibilities they offer.

Institutional Opening & Social Catalysts:

How does the building mediate between the interiority of the exhibition space and the highly frequented courtyards of the MQ? What can complementary programmes contribute – open studios, workshops, laboratories, archives, residencies, and freely programmable interstitial spaces?

HOW WE WORK

METHODOLOGY AND DIGITAL–ANALOGUE WORKFLOWS

At the core of the methodology is a close interplay between digital design tools and physical conceptual models.

Why work both analogue and digitally? Because neither medium is sufficient on its own. The digital model computes, varies, and manages complexity – but it does not test space, assembly, light, atmosphere, and scale. The physical model does exactly that – iteratively, but more slowly.

Models are therefore not retrospective representations of the design, but autonomous design tools. A digital study is tested through a physical artefact; the artefact, in turn, generates new questions that feed back into the digital process. Spatial prototypes emerge through rapid cycles between the two media: digital, physical, digital, and so on.

The design develops as an iterative, volumetric design process. Spatial prototypes and models, sections, plans, and renderings remain in continuous feedback with one another. Nothing is discarded after a phase, and no one starts again from zero. Each iteration revises and intensifies what already exists, gradually translating it into space, structure, construction, and material. Individual interests are continually combined with the studio's input.

Invent your own hybrid workflow.

WHAT IS THE OUTCOME?

STUDIO STRUCTURE AND OBJECTIVES

The studio is structured as an experimental design laboratory. Its objective, however,

BRIEF

is the development of an architectural building whose individual conceptual layers – typology, function, programme, volume and space-defining elements, structure and structural system, circulation, façades as boundaries between interior and exterior, material systems, and so forth – are clearly defined and legible in the final submitted drawings and models.

As a foundation, students will analyse relevant examples of contemporary museum architecture and curatorial spatial concepts. Through initial spatial propositions, iterative digital design processes, physical model studies, and continuous, sustained work in section and plan, students will develop both an independent, critically grounded position on questions of contemporary architecture and a spatially and typologically innovative museum design with multivalent qualities.

STUDIO KICK-OFF

Monday, 5 October 2026, 14:00 — Zoom

Bring one question to the kick-off: What is a museum – and what could it be?

Regular studio sessions: Every Thursday, 13:00–18:00 — Online or Seminar Space, i.sd

> *“Sensuality in architecture - physical or illusionary - has emerged from the discovery of simultaneous correlations / the synchronization of elements in time and space / defined by the single momentary metamorphosis of object with object / man with man / boundary with boundary / the conflict of kinetic versus static / cold versus hot / dark versus light / perception versus utilization / performance versus expectation / touch versus vision / solid versus void / sound versus silence.”*

Raimund Abraham, **[UN]BUILT** (Wien / New York: Springer, 2011), 36.

INSTRUCTORS



Robert R. Neumayr

Robert studied architecture in Vienna and Paris and received a M.Scin architecture from the Technical University Vienna before completing his M.ArchII with distinction at London's renowned Architectural Association Graduate School Design Research Lab (AADRL). He holds a doctoral degree from the University of Applied Arts in Vienna.
Since 2000 he has been researching contemporary digital design practice, focusing on responsive architecture, parametric urbanism, algorithmic de sign, evolutionary design strategies, and machine learning and AI in architecture. His research and projects have been published and exhibited inter nationally and been awarded numerous prizes.
He has been teaching at Studio Zaha Hadid and Studio KazuyoSejimaat the University of Applied Arts in Vienna, as well as at the University of Pennsylvania (US) and the Institute of Experimental Architecture with Patrik Schumacher. He is currently a lecturer at the i.sd at the University of Innsbruck.

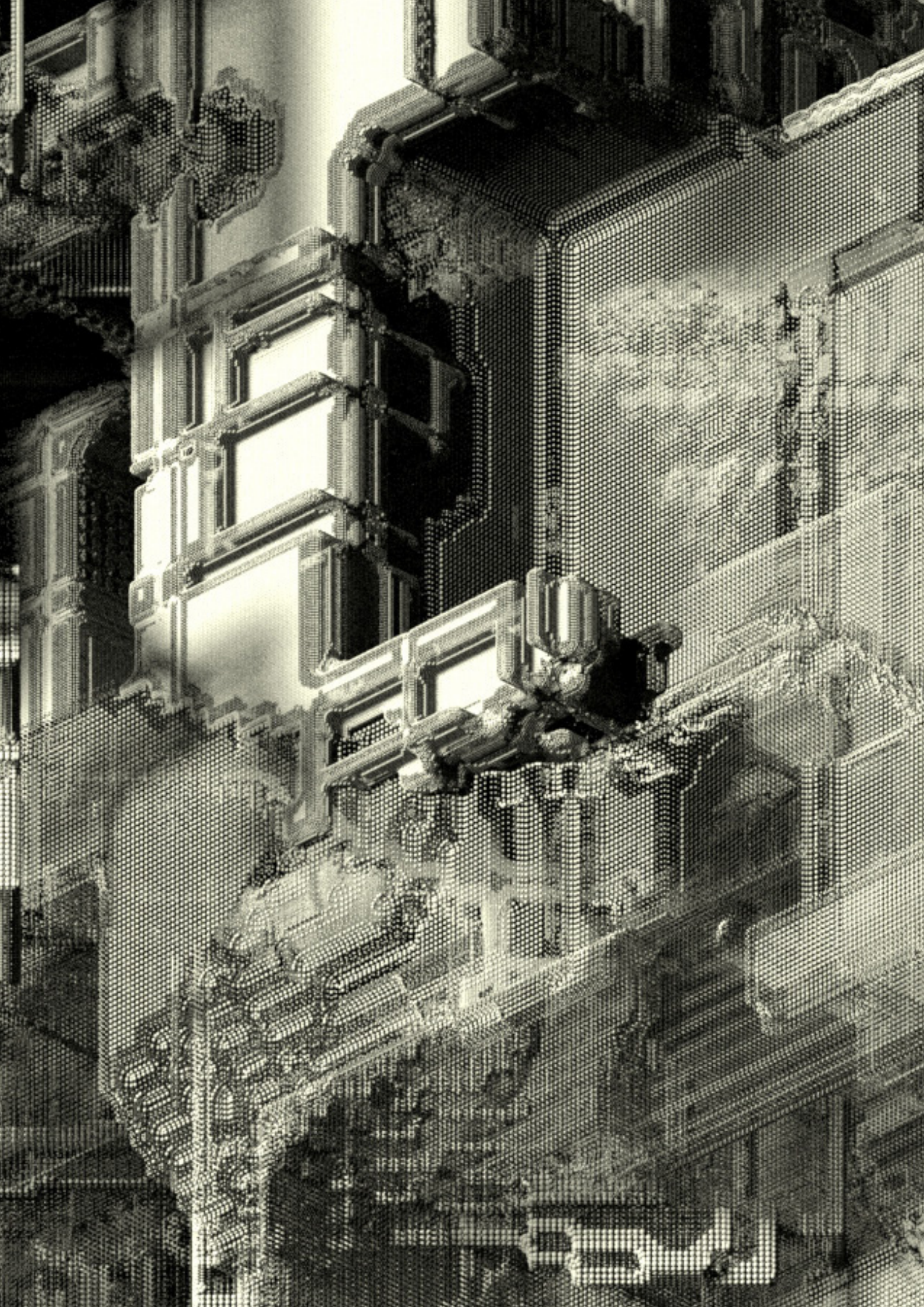


Johannes Schlusche

Johannes Schlusche studied architecture at the Faculty of Innsbruck and graduated in 2022 with his master thesis on ML-assisted design workflows at i.sd. He joined the robotic research lab as a senior scientist in 2022 and conducts his PhD research within the SFB subproject „Computational Immediacy“ where he focuses on ML-assisted design workflows and volumetric design strategies.

REFERENCES

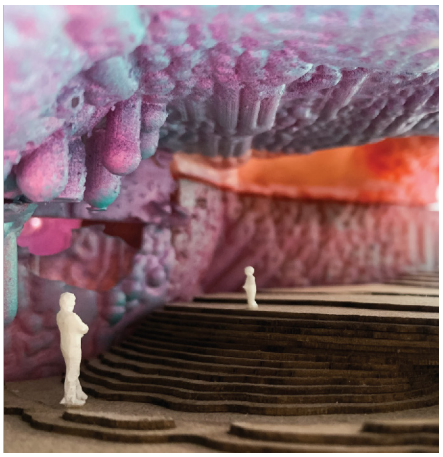


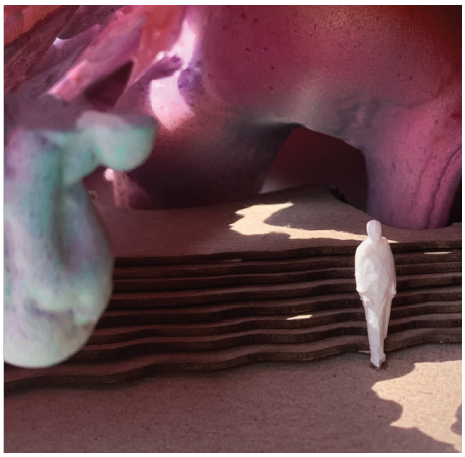


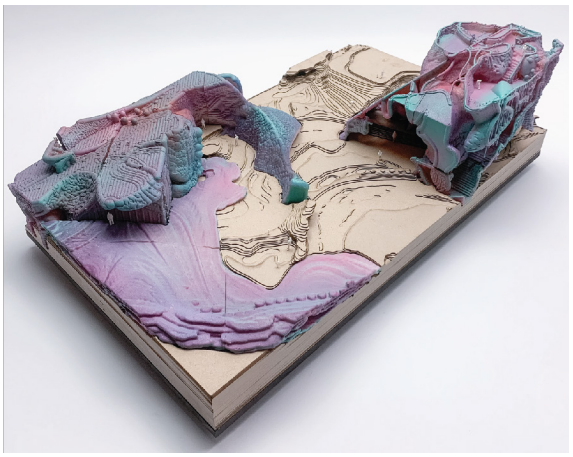
REFERENCES

Instructor: Johannes Schlusche, Kristina Schinegger, Stefan Rutzinger

PHYSICAL MODELS (BACHELOR STUDIO 2023/2024)







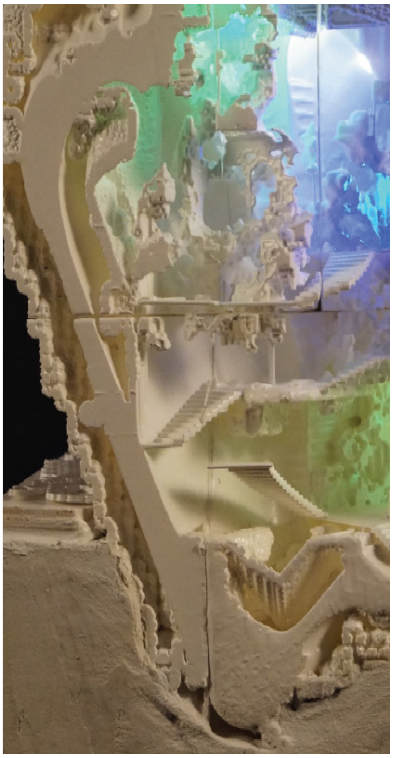
Student: Lena Fritsch



Students: Moritz Kählß & Julian Duggen



Students: Jakob Vallis & Dominik Obkircher



Student: Sabrina Huber



Students: Dominik Valle Sieber & Tobias Albrecht



Student: Selena Troll

REFERENCES

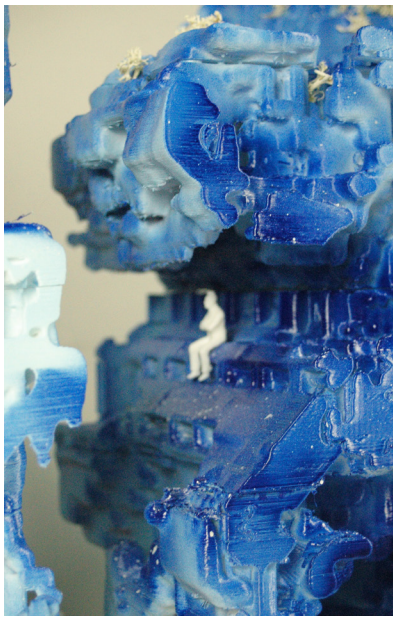
Instructor: Johannes Schlusche, Kristina Schinegger, Stefan Rutzinger

PHYSICAL MODELS (BACHELOR STUDIO 2023/2024)

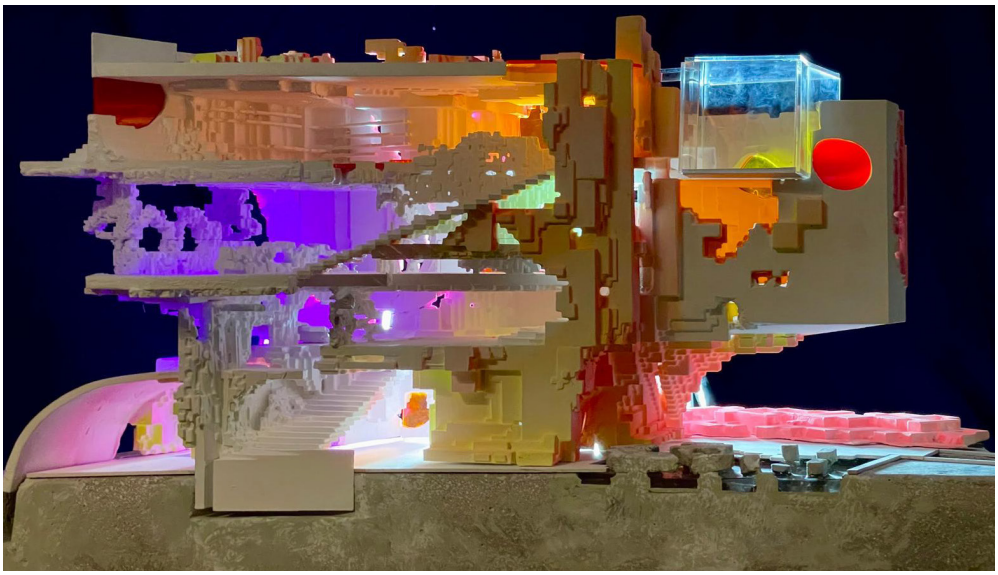




Student: Jolina Thomé



Students: Arno Müller & Pia Schreithofer

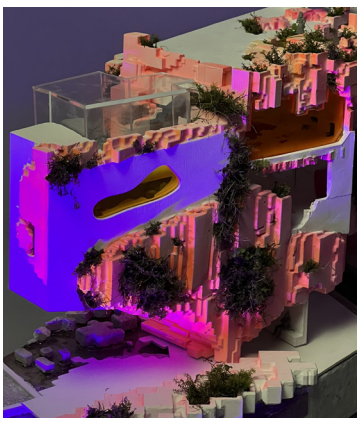


Students: Laetizia Karg & Jo-Anne Ravinger



Students: Chiara Hummel & Emma Gänzer



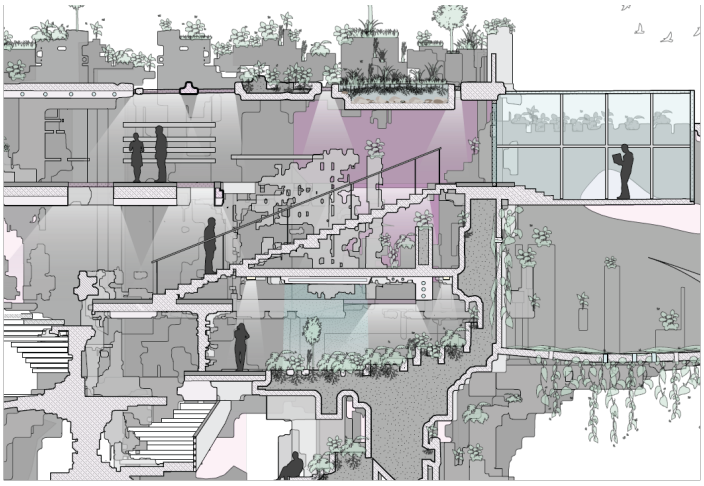




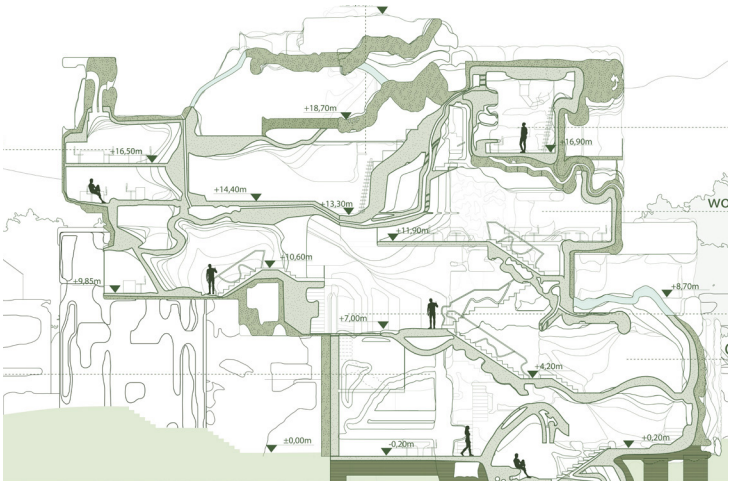
REFERENCES

Instructor: Johannes Schlusche, Kristina Schinegger, Stefan Rutzinger

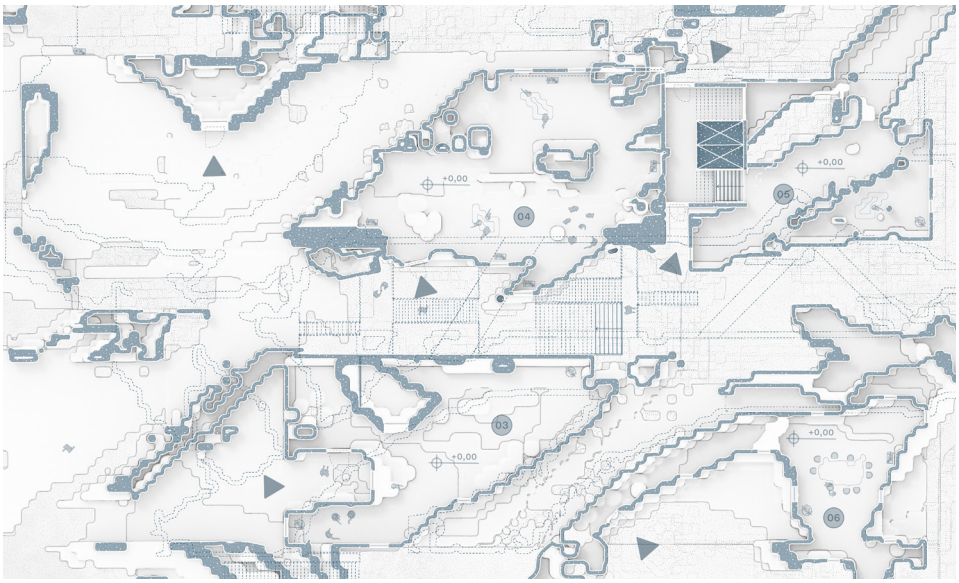
DRAWINGS (BACHELOR STUDIOS 2022 - 2024)

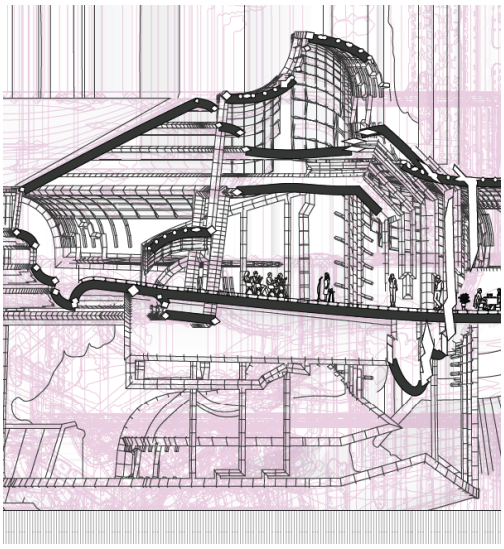


Students: Laetizia Karg & Jo-Anne Ravinger

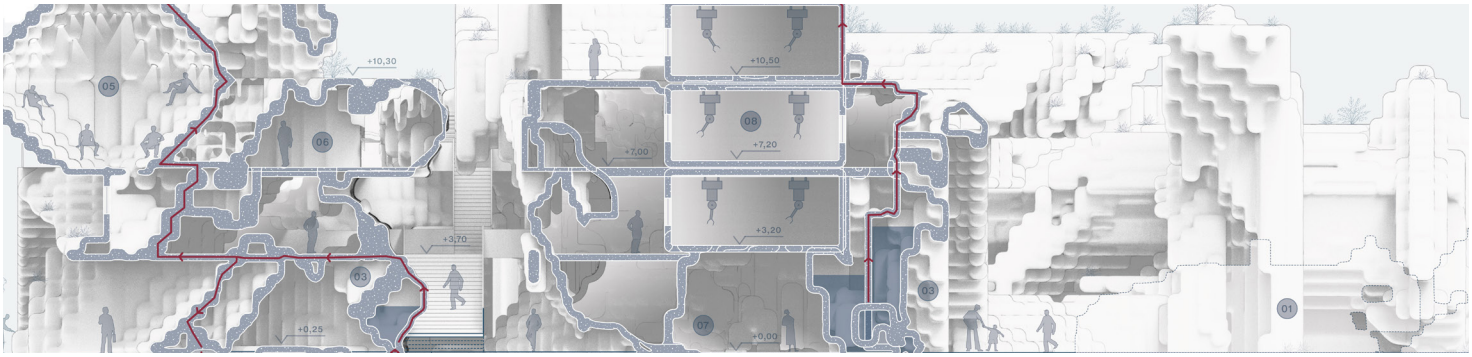


Student: Jolina Thomé

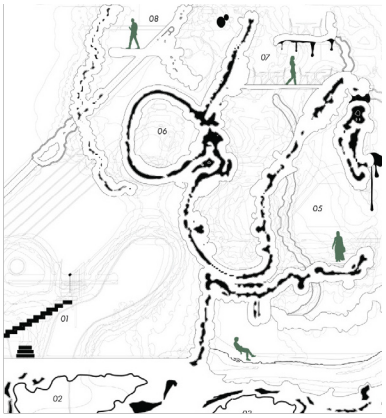




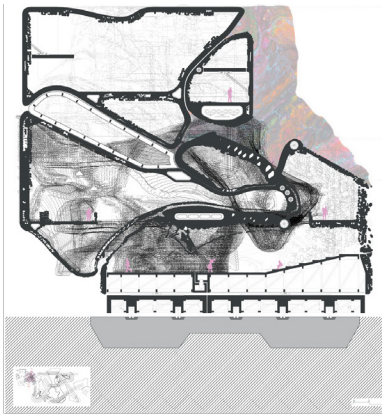
Student: Selena Troll



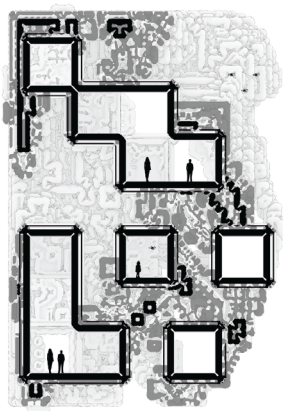
Students: Arno Müller & Pia Schreithofer



Student: Lena Fritsch



Students: Moritz Kählß & Julian Duggen

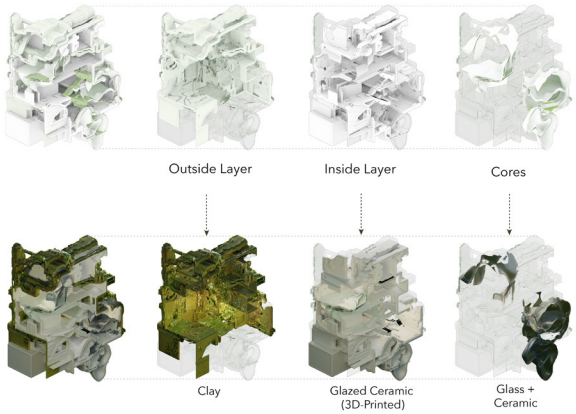


Students: Laura Vuilleumier, Julian Duggen & Dominik Valle Sieber

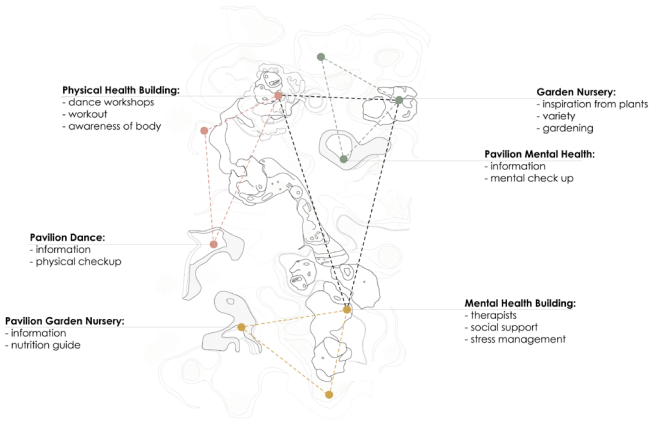
REFERENCES

Instructor: Johannes Schlusche, Kristina Schinegger, Stefan Rutzinger

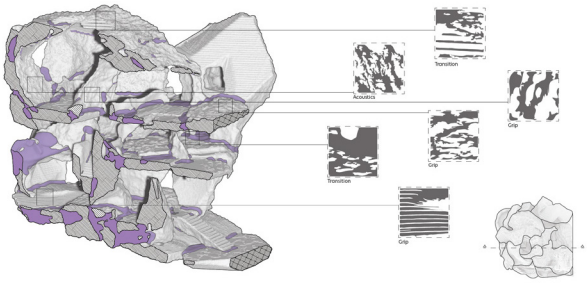
DIAGRAMS (BACHELOR STUDIOS 2022 - 2024)



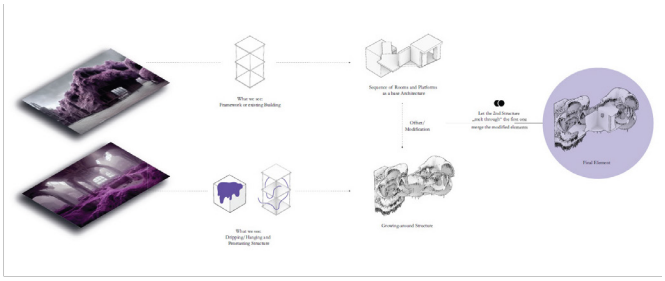
Student: Jolina Thomé



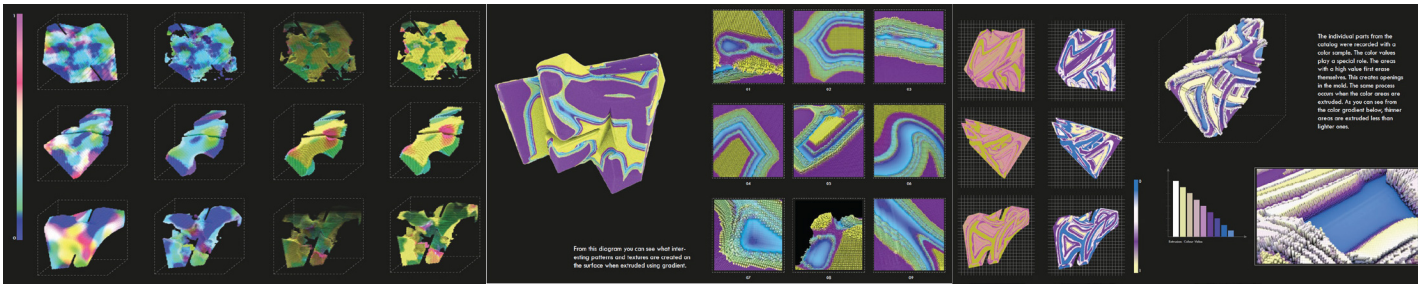
Students: Chiara Hummel & Emma Gänzer



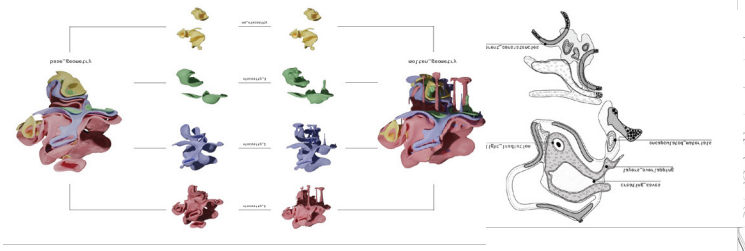
Students: Keno Bokar Diop, Selena Troll & Ron Kalbacher



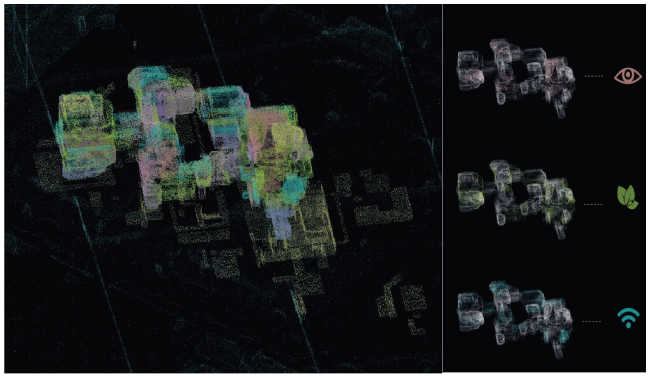
Students: Lena Fritsch, Moritz Kählß & Julian Duggen



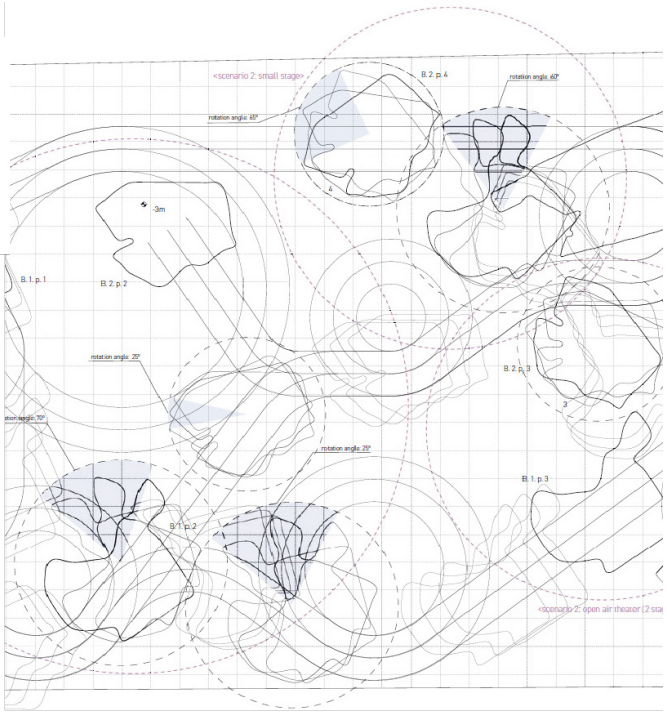
Students: Sabrina Huber & Ron Kalbacher



Students: Lena Fritsch & Tobias Albrecht



Students: Jakob Vallis & Dominik Obkicher



Students: Julian Duggen & Moritz Kählß

REFERENCES

Instructor: Johannes Schlusche, Kristina Schinegger, Stefan Rutzinger

VISUALIZATIONS (BACHELOR STUDIOS 2022 - 2024)



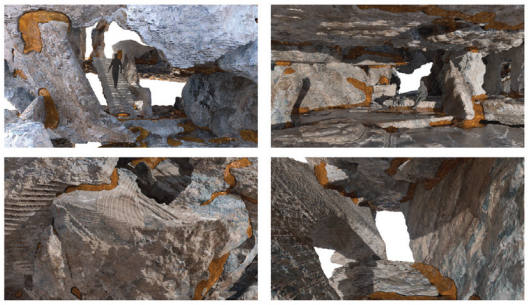
Students: Sabrina Huber, Jakob Vallis & Dominik Obkircher





Students: Laura Vuilleumier, Julian Duggen & Dominik Valle Sieber

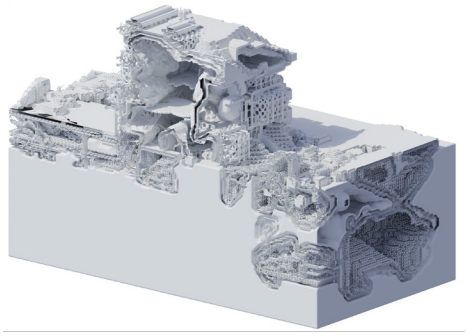
Students: Lena Fritsch, Moritz Kählß & Julian Duggen



Students: Selena Troll, Keno Bokar Diop & Ron Kalbacher



Students: Jakob Vallis & Dominik Obkircher

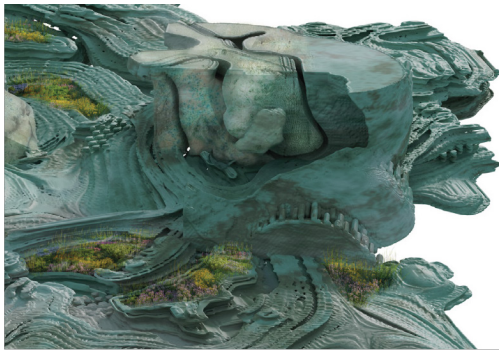


Students: Tobias Albrecht & Dominik Valle Sieber





Students: Chiara Hummel & Emma Gänzer



Student: Lena Fritsch

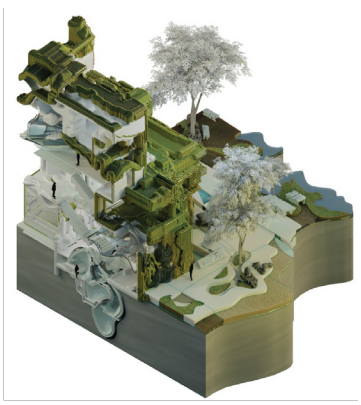








Students: Julian Duggen & Moritz Kählß

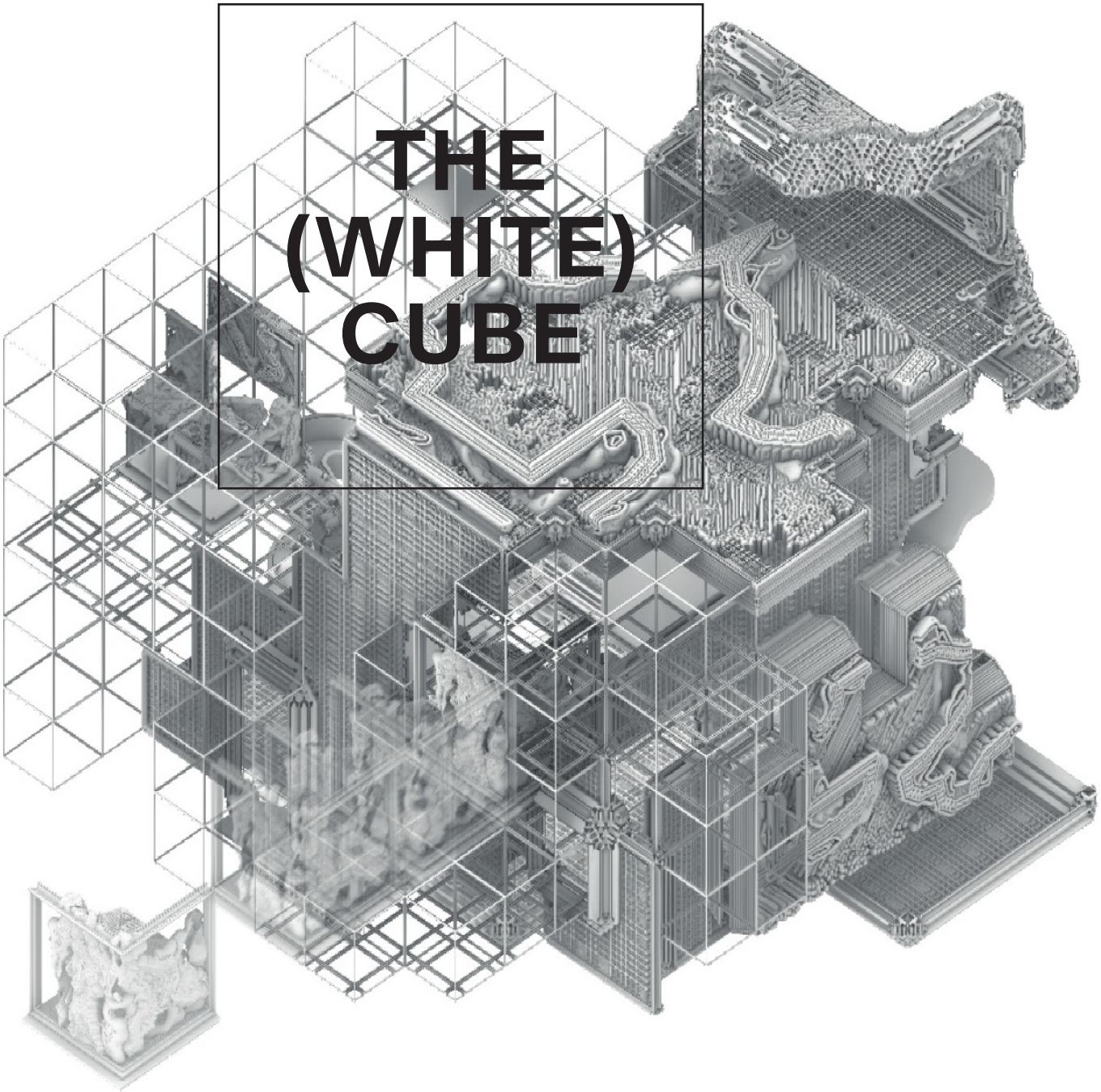


Student: Jolina Thomé

i.sd
STRUCTURE AND DESIGN
UNIVERSITY OF INNSBRUCK

UNBOXING

THE (WHITE) CUBE



Multivalent Spaces for the MuseumsQuartier Vienna

IMAGE CREDITS:
Instructor: Johannes Schlusche, Kristina Schinegger, Stefan Rutzinger
Student Work: Julian Duggen & Moritz Kählß